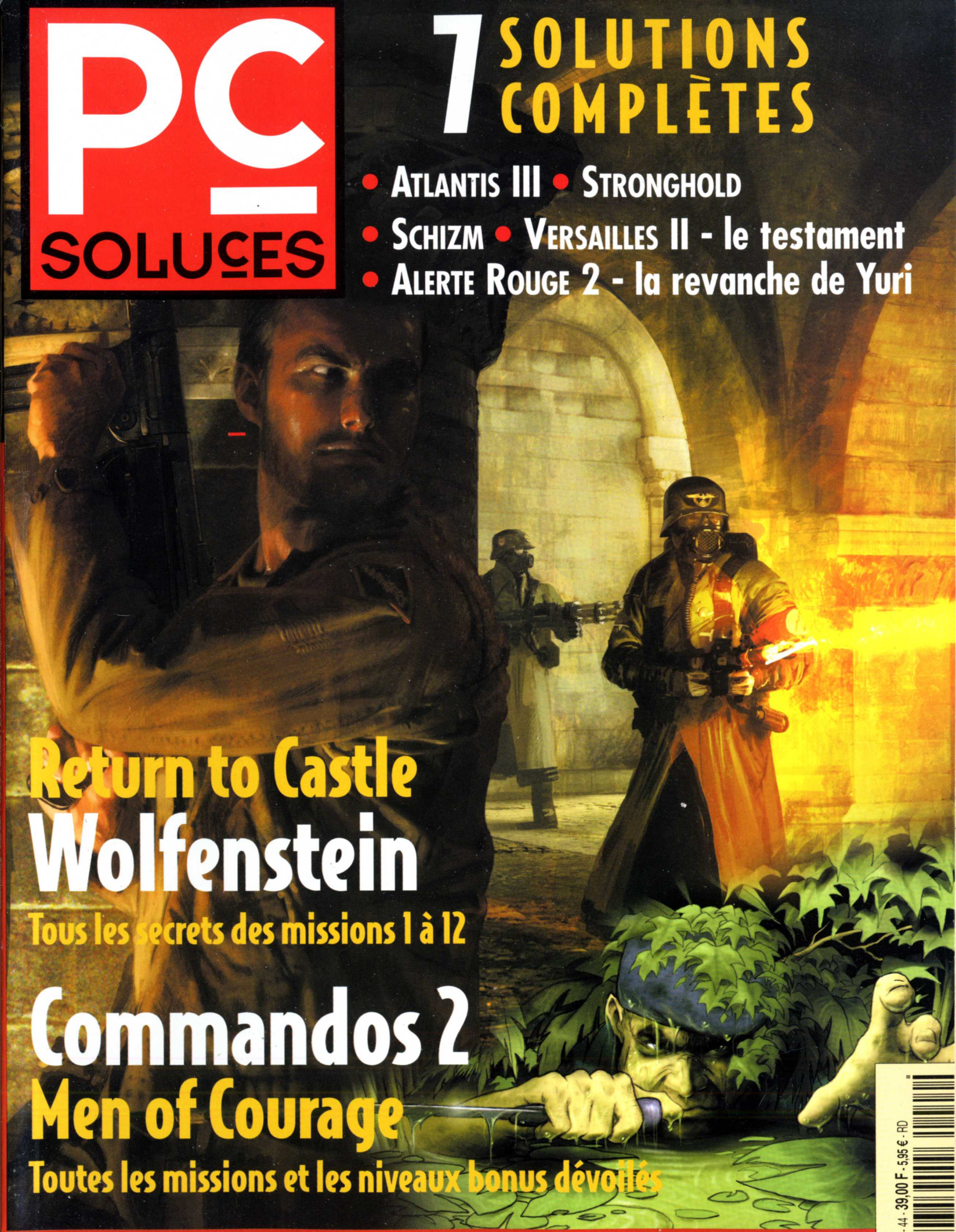
PC SOLUCES

7 SOLUTIONS COMPLÈTES

- ATLANTIS III
- STRONGHOLD
- SCHIZM
- VERSAILLES II - le testament
- ALERTE ROUGE 2 - la revanche de Yuri



Return to Castle Wolfenstein

Tous les secrets des missions 1 à 12

Commandos 2 Men of Courage

Toutes les missions et les niveaux bonus dévoilés

ET AUSSI, + DE 250 CODES ET ASTUCES

L 9506 - 44 - 39,00 F - 5,95 € - RD

TOUTES LES ASTUCES POUR CRÉER VOTRE SITE INTERNET

29F

4,42 €

seulement

chez votre marchand de journaux

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général :
Christian LEVENEUR (cleveneur@loisir.net)
Directeur Général Adjoint :
Philippe DELEPLACE (pdeleplace@loisir.net)
Directeur des Rédactions :
Gilles HEYLEN (gheylen@loisir.net)
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
François Xavier Chapelle
(fxchapelle@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Doriane LEROY (dleroy@loisir.net)
Chef des Ventes :
Emmanuel CHODKIEWICZ (vente@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex
N° Indigo 0 825 001 707
E-mail : abonnement@loisir.net

Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070
Bruxelles. tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort
pour les autres pays : nous consulter.

Directeur du Marketin Direct
Herbé Pépin (hpepin@loisir.net)
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)

Rédacteur en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chefs de rubrique
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Rédacteurs :
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jjbenzoni@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Fabien DENIZET
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaires de rédaction :
Louis BERG, Catherine PRIMARD,
Lucile SAUSSEY, Rodolphe COISCAUD
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettistes : Sophie LAHAXE,
Sophie MATHIEU, Laurent COLLIARD
Couverture : Laurent COLLIARD
Maquette promotion : Laura LIARD
Illustrations de Couverture :
Wolfenstein © 2001 Activision
Commandos 2 © 2001 Eidos
Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale
(67300 Schiltigheim)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS
PLAYSTATION, CINÉ LIVE, KID'S MANIA,
TOM & JERRY, ASTUCES MANIA, BUGS BUNNY
JEUX, MAXI TOONS et aussi 3615 PC SOLUCES
(2,21 F/mn - 0,34 €) et ASTUCES PC au 08 92
68 14 16 (2,21 F/mn- 0,34 €)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique ou électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing

Régie publicitaire :

Média obs
44, rue Notre Dame des Victoires
75002 Paris
Tél : 01 44 88 97 70
Fax : 01 44 88 97 79
directeur général : Corinne Rougé,
assistée de : Marie-Noëlle Maggi
Publicité : Nathalie Demougeot

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 92 68 14 16*
*2,21 F/min (0,34 €)

ÉDITO

Dans ce numéro, vous trouverez les solutions et guides complets des jeux phares qui vous permettront de commencer la nouvelle année en beauté.
Les jeux de stratégie sont à l'honneur avec **Commandos 2** - **Men of courage** et **Alerte rouge 2** - **La Revanche de Youri**. Deux titres incontournables à ne surtout pas manquer ! Côté aventure, **Schizm** (dans la lignée de Myst 3), **Versailles II - Le Testament** et **Atlantis III** vous plongeront dans des décors somptueux, aux intrigues et aux énigmes corsées. Nous terminerons avec le meilleur jeu d'action de cette fin d'année : **Return to Castle Wolfenstein**.
Tout un programme qui annonce des heures et des heures d'extase devant vos écrans PC. Voilà qui devrait vous faire patienter, en attendant la sortie prochaine de nombreuses nouveautés en début d'année. Sur ce, toute l'équipe de PC Soluces tient à vous souhaiter un joyeux réveillon et une très bonne année !
Rendez-vous en février pour de nouvelles soluces...

La rédaction

Sommaire

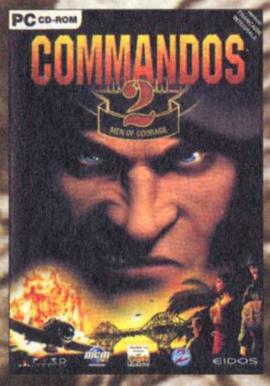
GUIDES ET SOLUTIONS

COMMANDOS 2 : MEN OF COURAGE page 4
ALERTE ROUGE 2 : YURI'S REVENGE page 46
VERSAILLES II - LE TESTAMENT page 70
ATLANTIS III page 80
SCHIZM page 90
STRONGHOLD page 100
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN page 134
TRICHES TRASH page 140

Commandes anciens numéros 122-123

Les Commandos sont de retour pour de toutes nouvelles aventures. En compagnie des plus talentueux soldats d'élite, vous serez envoyé aux quatre coins du monde (Birmanie, France, Pacifique sud, Mer du nord) pour effectuer de périlleuses missions au cœur de la Seconde Guerre mondiale. Sacrifiant leur vie pour leur patrie, ces femmes et hommes de courage devront infiltrer des territoires occupés ou franchir les lignes ennemies afin d'atteindre leur ultime objectif : l'anéantissement des forces de l'Axe...

Simon (smohamedaly@loisir.net)



Éditeur : Eidos Interactive

Développeur : Pyro Studios

Texte : Français

Voix : Françaises

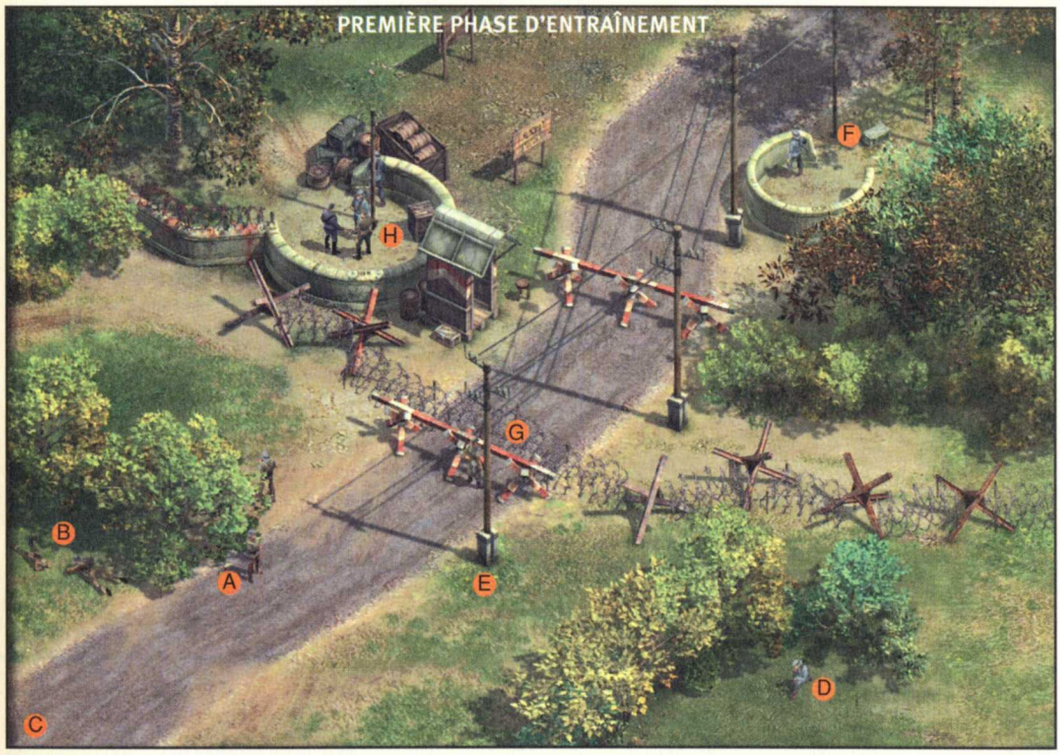
Sortie : Septembre 2001

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

COMMANDOS 2
Men of courage

Retrouvez les CHEAT CODES pour ce jeu dans la rubrique "TRICHE TRASH" à la fin du magazine

PHASE D'ENTRAÎNEMENT 1



Vous débutez cette mission en compagnie de l'**Artificier** et du **Voleur**. Votre premier objectif consiste à vous débarrasser des ennemis en présence situés près du poste de contrôle. Il faudra ensuite passer le barrage sans vous faire repérer et partir récupérer une pince coupante qui vous permettra de franchir des fils barbelés. Dès que vous aurez détecté les mines sous terre et examiné le contenu d'une caisse d'équipement, il faudra sécuriser la zone en neutralisant tous les soldats ennemis en faction aux alentours.

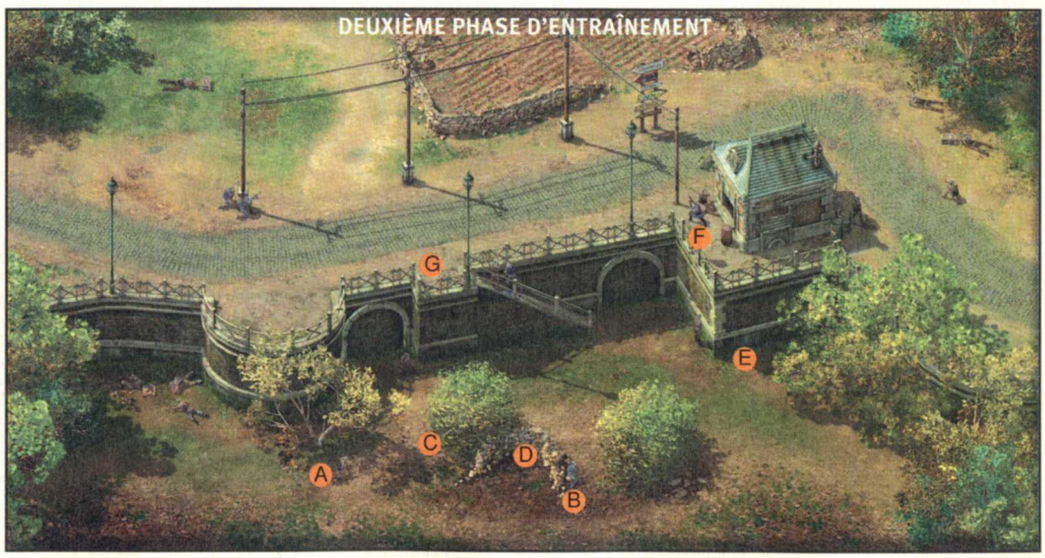
À côté du poste de contrôle, trois hommes sont en faction. Le premier est immobile près des buissons à quelques pas de vous, le deuxième effectue une ronde dans le secteur et, enfin, le dernier travail face à la barrière de fils barbelés. Commencez par sélectionner l'Artificier puis attendez patiemment que la sentinelle qui effectue sa patrouille soit de dos pour ramper rapidement afin d'assommer le garde immobile près de vous **(A)**. Bâillonnez-le et allez le cacher derrière les buissons, là où est resté votre coéquipier **(B)**. Maintenant, fouillez le corps de votre victime et récupérez **un Paquet de cigarettes**.

Restez caché et, dès que possible, balancez les cigarettes sur la route au sud-ouest (juste en bas à gauche de l'écran). Lorsque le garde apercevra le paquet, il s'empressera de venir le ramasser **(C)**. Profitez de ce moment d'inattention pour l'assommer et le ligoter. Vous n'aurez aucun mal à neutraliser l'ouvrier qui travaille devant le barrage. Il vous suffira d'arriver jusqu'à lui sans faire de bruit puis de le frapper avant de le bâillonner. En rampant, réservez le même sort au soldat dissimulé derrière les buissons à droite **(D)**. À présent, choisissez le Voleur et courez en direction du poteau téléphonique **(E)**.

Grimpez jusqu'au sommet puis accrochez-vous au fil pour vous diriger jusqu'au dernier poteau (là où est posté un autre soldat). Ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas dans son champ de vision **(F)**. Une fois descendu, déverrouillez la serrure de la caisse métallique sur la droite. Examinez-la pour y récupérer une **Cisaille** et des **Grenades Hills**. Cet équipement en votre possession, rendez-vous près de l'Artificier en empruntant le même parcours qui vous a permis d'arriver dans cette zone.

Lorsque vous serez à côté de votre coéquipier, sélectionnez dans votre inventaire les grenades et la pince coupante et donnez-les à l'Artificier. Maintenant qu'il est en possession de cet équipement, dirigez votre homme vers les fils barbelés. Allongez-vous et coupez les deux rangées de fil du milieu **(G)**. Cela fait, traversez la barrière puis sélectionnez le détecteur de mines. À l'aide de cet appareil, détectez la mine explosive sur la gauche et désamorcez-la ! Du côté droit se trouve une rangée d'engins explosifs enfouis, mais vous n'êtes pas obligé de les désamorcer. Choisissez à présent le Voleur et guidez-le jusqu'à l'Artificier. À droite de la mine que vous venez de neutraliser se trouve une caisse de bois. En l'examinant, vous pourrez trouver une **Trousse de secours**.

Lorsque vous l'aurez récupérée, sélectionnez de nouveau l'Artificier puis rampez jusqu'au soldat isolé plus au nord pour l'assommer et le ligoter. Il ne vous restera plus qu'à utiliser une grenade pour éliminer les derniers gardes en présence **(H)**.



PHASE D'ENTRAÎNEMENT 2

Un campement allié est aux prises avec les forces allemandes. En présence du Béret Vert de l'Artificier et du Chauffeur, il faudra franchir les lignes ennemies et vous frayer un passage pour atteindre une maison. Dans cette bâtisse est installé un émetteur-récepteur. Neutralisez en premier lieu tous les soldats adverses qui seront sur votre passage et récupérez les clés de la maison détenues par un officier supérieur. Collectez ensuite les équipements disponibles dans les caisses de bois avant de pénétrer dans l'habitat et envoyer un message radio. Par la suite, vous devrez défendre ce campement contre les forces de l'Axe. Pour chaque ennemi que vous neutraliserez, pensez à récupérer tous leurs équipements (armes à feu, paquets de cigarettes, etc.).

Choisissez le Béret Vert et, en rampant, allez vous placer derrière le premier garde ennemi que vous apercevrez sur la droite **(A)**. Avant d'agir sur votre victime, observez tout d'abord le champ de vision d'une deuxième sentinelle qui se trouve au pied d'un viaduc. Dès que son regard se détourne de votre direction, poignardez le premier garde dans le dos et empressez-vous de porter son cadavre près de vos coéquipiers. Cela fait, occupez-vous du soldat qui est en faction près des gravats de pierres sur la droite **(B)**.

Faites attention au champ de vision de l'officier supérieur qui se situe un peu plus loin à droite de l'escalier. Dès que possible, ramassez le corps de votre victime et placez-le au sud des gravats (vers le bas de l'écran). Cette opération effectuée, rampez de nouveau en direction des pierres et placez votre émetteur au pied du buisson juste à leur gauche **(C)**. Retournez vous cacher derrière les gravats **(D)** puis actionnez votre appareil. Le bruit que vous allez engendrer va attirer le garde posté sous le viaduc. À son arrivée, ce soldat va apercevoir le cadavre de votre précédente victime et se précipitera vers ce corps sans vie. Toujours en étant à plat ventre, allez rapidement vers votre cible pour la neutraliser.

Maintenant, rampez plein ouest en direction des arbres puis montez vers le nord pour vous cacher derrière la façade du mur **(E)**. L'officier qui se trouve sur la gauche est votre prochaine cible. Dès qu'il aura terminé de donner les ordres à son sous-fifre et que celui-ci empruntera l'escalier, poignardez-le rapidement et cachez son cadavre derrière la façade où vous étiez positionné. Récupérez ensuite, sur son corps, **un Trousseau de clés**. Le champ étant libre, attendez l'arrivée d'une sentinelle qui dévalera l'escalier en rampant. Lorsqu'il se mettra dos à vous, allez l'assommer avec votre poing puis bâillonnez-le pour l'emmener près du cadavre de l'officier que vous avez laissé à droite. Faites de même avec l'ennemi suivant. Au niveau supérieur, près de la maison sur la droite, vous remarquerez un caporal effectuant des va-et-vient constants **(F)**.

Observez son champ de vision et, dès qu'il ne regardera plus dans votre direction, allez poignarder le dernier garde en position sur l'escalier et cachez son cadavre. Cela fait, remontez au sommet de l'escalier en rampant **(G)** et attendez que le caporal vous tourne une nouvelle fois le dos pour vous diriger vers la maison à droite. De là, exécutez la sentinelle immobile et restez en position derrière le baril jusqu'à l'arrivée du caporal que vous liquiderez également avec votre couteau. Vos deux victimes hors d'état de nuire, occupez-vous des quatre ennemis à droite de la maison.

Exécutez-les un par un avec votre arme blanche et faites-le en rampant. La tuerie terminée, examinez la caisse de bois puis récupérez l'équipement qui se trouve à l'intérieur **(Grenades Hills, fumigène MKII et cocktail Molotov)**. Servez-vous maintenant des différents angles de caméra afin d'apercevoir la maison en vue de face.

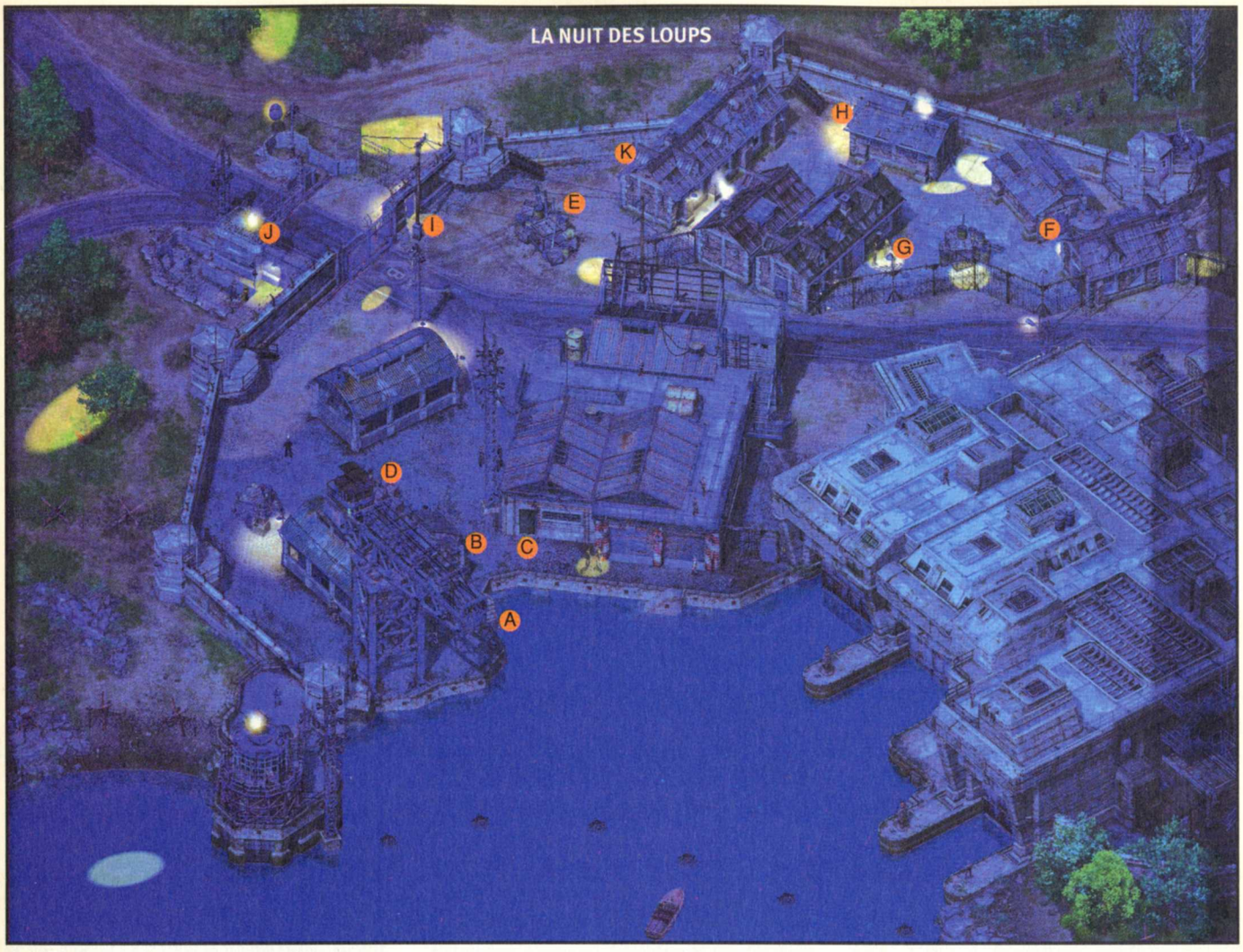
Important : pour la suite de cette mission, vous devrez garder cet angle de vue.

Vous y verrez deux sentinelles. L'une se trouve à la fenêtre de la maison et la seconde à gauche de la porte d'entrée. Éliminez le garde à l'extérieur de la bâtisse. Faites ensuite venir l'Artificier près du Béret Vert. Donnez-lui les **Grenades** que vous avez trouvées dans la caisse puis balancez-en une en direction de la porte **(H)**.

Après l'explosion, pénétrez dans la maison puis activez la radio. Cela fait, récupérez dans la caisse une Charge télécommandée ainsi que des **Mines antichars**. Quittez ensuite cet habitat et allez prendre de nouveaux équipements **(Ration de combat et Trousse de soins)** dans la dernière caisse présente dans le secteur (à droite). À présent, avec l'Artificier, placez les deux mines antichars (alignées) sur la route ouest, à droite de l'écran **(I)**. Déposez ensuite les dynamites au pied du premier poteau téléphonique en partant de la droite **(J)**. Cela fait, rampez jusqu'au champ de légumes, là où sont postés les soldats alliés puis restez en position. Sélectionnez maintenant le Chauffeur et faites-le venir au bas de l'escalier. Lorsqu'il sera arrivé à destination, laissez-le debout et pointez son fusil en direction du sommet de l'escalier (appuyez sur la **touche V** du clavier). Cela fait, choisissez le Béret Vert et donnez des ordres aux soldats alliés (dirigez le curseur de la souris vers l'un des hommes et appuyez sur le bouton droit de la souris).

Positionnez quatre soldats armés à l'extérieur du champ de légumes **(K)**. L'un d'entre eux pointera

DEUXIÈME PHASE D'ENTRAÎNEMENT



LA NUIT DES LOUPS

son arme en direction de la dernière caisse de bois que vous aviez examinée. Le deuxième, quant à lui, s'orientera en direction du poteau téléphonique de droite et le dernier vers le poteau du milieu. Ordonnez à un cinquième soldat de se placer au pied du premier poteau à gauche avec son fusil orienté vers le sommet de l'escalier (L). Enfin, placez le dernier soldat armé au sommet de l'escalier, son arme pointant en direction du poteau du milieu. Cette disposition vous permettra d'attaquer vos ennemis sur pratiquement tous les angles. À présent, faites s'allonger toute votre équipe (les alliés y compris), puis appuyez sur l'icône des trois hommes en bas à droite, représentant votre unité.

Les forces allemandes vont arriver par la route de l'ouest. Si vous avez bien positionné les soldats alliés, tous vos ennemis seront fusillés un par un sans que vous ayez à lever le petit doigt. Dans le cas contraire, à l'aide de l'Artificier, appuyez sur le détonateur pour faire exploser la dynamite puis servez-vous des grenades pour pulvériser les groupes adverses restants. Lorsque les ennemis seront tous abattus, faites ramper le Béret Vert en direction de la route minée à droite et attendez patiemment l'arrivée du char allemand qui se fera détruire par vos engins explosifs.

Vous débutez cette mission avec le Voleur. À bord d'un bateau, vous devrez atteindre le quai d'une base ennemie et obtenir des informations sur un allié à l'agonie. Il faudra par la suite rencontrer votre contact Natasha. Elle vous sera d'une aide précieuse pour la suite des événements. Dérobez le contenu secret du coffre du Général de cette base puis envoyez un message radio à votre supérieur pour obtenir de nouvelles instructions...

Amenez le bateau à quai en empruntant la voie du nord (A). Durant la traversée, faites bien attention aux projecteurs mais également aux mines flottantes éparpillées dans les eaux troubles. Lorsque vous atteindrez votre destination, descendez du bateau et montez l'escalier à gauche. Sur votre droite, deux techniciens discutent et un troisième homme effectue une ronde dans le secteur. Plus haut, vous devriez apercevoir un groupe de trois ennemis en faction près d'une colonne de projecteurs.

Faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir la porte d'un bâtiment sur votre droite (B). Entrez puis parlez avec l'homme qui gît à terre. Après son décès, sortez par la porte par laquelle vous êtes entré, en compagnie de votre nouveau compagnon. De nouveau, changez l'angle de la caméra afin de voir la porte d'une grande bâtisse, à gauche des deux techniciens qui papotent. Empruntez cette porte et pénétrez dans le bâtiment avec le chien (C). À l'intérieur, cinq hommes sont présents. Votre contact, Natasha, vous attend dans une pièce isolée. Commencez par observer le champ de vision de l'individu qui vérifie les caisses sur la droite.
Maintenant, attendez que le premier garde qui se trouve sur votre chemin vous tourne le dos pour aller rapidement vous cacher entre le pilier et le

À l'intérieur de ce bâtiment, vous ferez connaissance avec Whisky, le chien

tuyau d'aération (servez-vous des angles de caméra pour bien vous positionner). Dès que possible, et en toute discrétion, atteignez la salle où se trouve votre coéquipière (pour cela, attendez que le magasinier détourne son regard pour ne pas vous faire repérer). Entrez ensuite dans la pièce et refermez rapidement la porte derrière vous.

Natasha vous attend dans cette pièce

Cela fait, examinez la caisse au pied de la bibliothèque pour récupérer une **Trousse de soins**, un **Paquet de cigarettes** et un **premier Livre Bonus**. Ces objets en votre possession, parlez à Natasha. Après votre discussion, sélectionnez cette belle demoiselle puis sortez de la pièce (n'oubliez pas de refermer la porte derrière vous). Dans cette salle, récupérez des **Morceaux de viande** dans la petite caisse de bois . Dans la pièce suivante, fouillez l'étagère et collectez un **Flacon de somnifères**. Promenez-vous ensuite dans les couloirs et atteignez la pièce plus au nord où se trouve un panneau de contrôle. En actionnant le mécanisme, vous couperez une partie de l'électricité qui parcourt les grillages à l'extérieur. Pour stopper entièrement le courant, servez-vous des angles de la caméra pour repérer un second mécanisme dans cette même pièce.

Voici les mécanismes à actionner

Attention : Natasha ne pourra pas toucher ce mécanisme tant que la porte restera ouverte ! Fermez-la puis activez le panneau de contrôle pour couper totalement l'électricité. À présent, sélectionnez le chien et faites-le avancer de quelques pas dans le couloir. Déplacez ensuite Natasha dans la salle précédente où se trouvait le magasinier qui vérifiait les stocks de caisses. Distrayez cet homme en lui faisant du charme (dans votre inventaire, servez-vous de l'option Rouge à lèvres). Maintenant que son champ de vison ne se dirige plus vers la porte de la pièce où est resté le Voleur, faites aboyer le chien. Le garde qui se trouve dans le couloir va détourner ainsi son regard en direction de l'animal et vous pourrez alors faire sortir le Voleur jusqu'à la porte d'entrée de ce bâtiment.

Cela fait, réunissez toute votre équipe (avec Natasha, cliquez sur le chien afin qu'elle le porte sur son dos) puis quittez cette bâtisse. À l'extérieur, dirigez votre groupe à gauche vers l'amas de caisses **(D)**. Déplacez-les ensuite un peu plus haut en direction du hangar. Sur votre gauche doit se trouver un gardien immobile et, sur votre droite, trois soldats ennemis en pleine conversation.

Rasez les murs pour ne pas vous faire repérer

Rasez le mur de ce bâtiment et dirigez-vous discrètement au nord jusqu'au prochain tas de caisses **(E)**. Faites attention aux deux sentinelles possédant une lampe et restez à une bonne distance de leur champ de vision. La nuit est votre alliée et l'obscurité vous permettra de ne pas être repéré, à condition de ne pas courir ! Lorsque vous atteindrez cette zone, sélectionnez Natasha et dirigez-la à droite, là où se trouve un autre soldat détenant une lampe.

Cette sentinelle effectue sa ronde autour d'un bâtiment qui n'est autre que celui du Général de l'unité allemande. Pour l'heure, vous ne possédez pas encore la clé qui permet d'entrer. Poursuivez votre chemin toujours par la droite jusqu'à l'habitat voisin et entrez par la porte **(F)**. Des hommes sont en train de dîner autour d'une table. L'aide de camp du Général est également présent ! Sans perdre de temps, examinez la caisse de vin à même le sol sur votre droite. Dans votre inventaire, sélectionnez les somnifères puis cliquez sur les bouteilles.

L'aide de camp du Général se trouve dans cet habitat

Cela fait, attendez patiemment que l'un des hommes se lève et prenne une de ces bouteilles pour la boire avec ses collègues. Dès qu'ils seront tous endormis, fouillez le corps de l'aide de camp et récupérez **la Clé du bâtiment du Général**. Examinez ensuite les deux armoires pour y collecter des **Bouteilles**, de la **Nourriture** et un **deuxième Livre Bonus**. Il est temps de quitter cette pièce et de vous rendre à l'extérieur. Ensuite, pénétrez dans le bâtiment juste en bas. À l'intérieur, un homme prend sa douche. Examinez l'armoire à droite de la porte d'entrée puis récupérez des **Somnifères**, un **Paquet de cigarettes** ainsi **qu'un troisième Livre Bonus**. Cela fait, quittez les lieux puis entrez dans le bâtiment à gauche (là où deux hommes discutent).

À l'intérieur du dortoir il y a de nombreux soldats. Jetez un coup d'œil dans les armoires placées à gauche et à droite de l'entrée. Vous y trouverez des **Bouteilles**, des **Paquets de cigarettes**, de la **Nourriture**, une **Cisaille**, des **Somnifères**, des **Jumelles** ainsi que **les quatrième et cinquième Livres Bonus**. Rendez-vous ensuite dans la salle voisine puis ouvrez la porte à gauche afin d'atteindre la pièce où se trouve un téléphone.

Losque le Voleur sera en position, donnez un coup de fil au Général

Dans cette salle se trouve également une étagère où vous pourrez récupérer d'autres équipements (**Trousses de soins, etc.**). Avant de toucher au téléphone, sélectionnez le Voleur que vous avez laissé à l'extérieur près des amas de caisses. Guidez-le discrètement jusqu'à la porte d'entrée du bâtiment du Général **(H)**. Une fois cette destination atteinte, placez-vous à gauche de la porte en étant collé au mur (servez-vous des angles de la caméra pour vous faciliter la tâche). Il est temps de passer un coup de fil au Général. Dès qu'il quittera son bureau, faites sortir Natasha et rejoignez votre coéquipier. À l'aide de la clé que vous avez dérobée, ouvrez la porte de la maison. Sélectionnez ensuite le Voleur et entrez.

Examinez l'étagère sur la gauche et récupérez des **Jumelles**, des **Bouteilles** et un **Paquet de cigarettes**. Passez ensuite dans la pièce voisine puis faites tourner la caméra pour obtenir un nouvel angle de vue. Un officier est debout à côté de la fenêtre. Ne faites pas de bruit et il ne remarquera pas votre

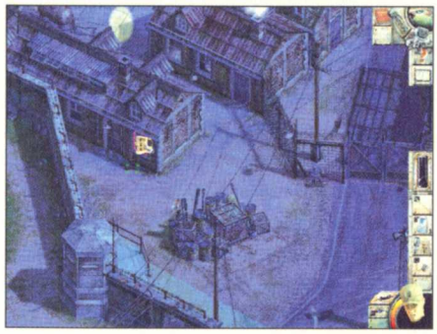
C'est dans ce bâtiment que se trouve le Général allemand

présence. Vous devriez apercevoir un coffre-fort placé dans un angle de la salle. Déverrouillez la serrure du coffre puis récupérez son contenu (une **Machine Enigma** et des **Papiers d'identité**). Cela fait, sortez du bâtiment avant le retour du Général puis retournez vous cacher derrière les caisses où vous étiez dissimulé précédemment.

À l'aide de Natasha, allez distraire la sentinelle équipée d'une lampe qui patrouille devant un grand portail fermé (un cercle avec la lettre B peinte à même le sol). Faites en sorte qu'il détourne son regard du poteau téléphonique afin de permettre au Voleur d'y grimper (I). Cela fait, déplacez votre homme jusqu'au toit du petit bâtiment (J) puis descendez par l'échelle et entrez par la porte. Une fois dans la salle, envoyez un message à votre supérieur (cliquez avec la touche action sur la radio).

Pendant que Natasha occupera le patrouilleur, emmenez le Voleur jusqu'au centre radio en utilisant le poteau téléphonique

Maintenant, actionnez le panneau de contrôle situé à l'opposé de la radio. Le portail extérieur est désormais ouvert. Il est temps de quitter cette pièce pour retourner vous cacher au niveau des amas de caisses (E). Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur votre droite, un grillage avec un chien de garde ainsi qu'un soldat, non équipé de lampe, qui patrouille aux alentours. Sur votre gauche doit se trouver un bâtiment (K). Avec le Voleur, placez-vous sous la première fenêtre de cette bâtisse puis regardez à l'intérieur (option Loupe).

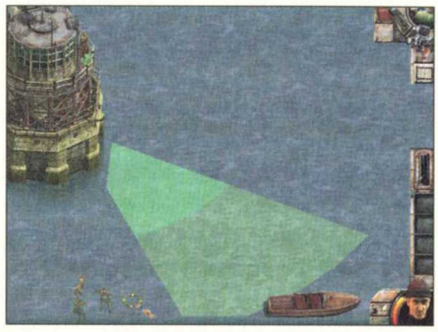


Passez par la fenêtre pour entrer dans cette bâtisse

Dès que vous voyez que le garde qui fait sa ronde dans le couloir vous tourne le dos, entrez par la fenêtre puis ouvrez la première chambre que vous apercevrez à droite. Pénétrez-y et refermez la porte derrière vous. Il ne vous reste plus qu'à vous cacher sous le lit pour terminer votre mission (appuyez sur la touche majuscule du clavier et cliquez avec le curseur de votre souris sous le lit). Si nécessaire, changez l'angle de la caméra pour y arriver.

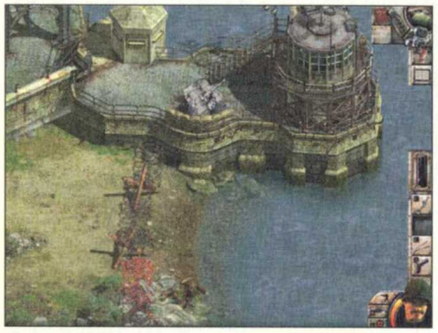
DAS BOOT : LES TUEURS SILENCIEUX

Commencez par sélectionner le Nageur de combat puis cliquez sur l'option Matériel de plongée. Lorsque vous aurez enfilé votre combinaison, jetez-vous à l'eau et plongez. Vous allez apercevoir, à gauche de l'écran, plusieurs mines flottantes. Approchez-vous de chacune d'elles puis cliquez dessus (bouton gauche de la souris + touche action) pour les détacher de leurs chaînes. Cela fait, refaites surface, remontez sur votre bateau et enlevez votre combinaison. Maintenant, naviguez plein sud (en bas de l'écran). Durant votre trajet, observez bien le champ de vision du garde posté au-dessus d'une tour (à l'ouest). Si, par malchance, il repère votre bateau, l'alarme sera donnée ! En pleine mer, débarquez vos hommes et faites-les nager jusqu'à atteindre le rivage à l'ouest **(A)**.



Avec votre équipe, nagez vers la rive à l'ouest

Des barbelés jonchent la plage. En sélectionnant l'Artificier, coupez les fils du bas (près des galets et des rochers) à l'aide de la cisaille **(B)**. Servez-vous ensuite du détecteur de mines et désamorcez les engins explosifs. Cela fait, frayez-vous un chemin en rampant en direction des barbelés suivants **(C)**. **Attention :** d'autres mines sont enfouies dans cette zone. De plus, une sentinelle effectue des rondes aux alentours. Surveillez son champ de vision et, dès que ce garde sera en bas de l'écran et qu'il vous tournera le dos, détectez les engins explosifs pour les neutraliser. Coupez rapidement les fils barbelés puis retournez vous cacher près des rochers.



Servez-vous des cisailles pour découper ces barbelés

Attendez patiemment qu'il refasse une ronde vers le bas de l'écran et, dès que son regard se détourne de votre direction, levez-vous et allez l'assommer. Après l'avoir bâillonné, guidez le Nageur de combat ainsi que l'Espion auprès de l'Artificier. À présent, sélectionnez l'Espion et fouillez le corps de votre victime. Récupérez son **Uniforme** et enfilez-le. Poursuivez alors votre chemin à l'ouest et passez derrière l'officier qui se tient près d'un véhicule **(D)**. Dans votre inventaire, sélectionnez la seringue hypodermique et piquez-le à deux reprises. Lorsqu'il s'écroulera, profitez-en pour le ligoter et lui voler ses vêtements ainsi que son paquet de cigarettes.

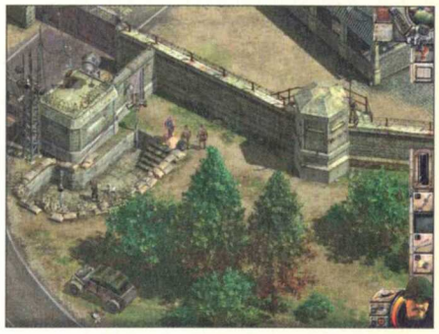
En neutralisant l'officier, vous pourrez récupérer ses vêtements

Habillez-vous en officier puis sélectionnez le Voleur. Caché dans une chambre en compagnie de Whisky, vous allez devoir sortir du bâtiment sans vous faire repérer. Commencez par ouvrir votre inventaire puis donnez les **Papiers d'identité** à votre chien. Portez ensuite l'animal sur votre dos (cliquez sur le chien avec le bouton gauche de la souris + touche action). Ouvrez alors la porte de la chambre et attendez que la sentinelle qui patrouille dans le couloir vous tourne le dos pour passer par la fenêtre. À l'extérieur, lâchez Whisky puis choisissez de nouveau l'Espion. Avec lui, utilisez le sifflet qui se trouve dans son inventaire.

Le toutou se dirigera automatiquement dans votre direction. Récupérez les papiers d'identité détenus par le chien puis, avec lui, rendez-vous au nord devant la porte ouverte où se trouve un garde mobile. Dans une tranchée, un autre garde est en faction. Fermez la porte **(E)** puis descendez par l'escalier à gauche. Avec votre homme, placez-vous derrière la sentinelle et faites diversion en lui parlant (touche "S" du clavier par défaut).

Maintenant, choisissez Whisky et positionnez-le derrière le garde de la tranchée. Cela fait, faites aboyer le chien. Le soldat devant la porte va arrêter son tour de ronde et regardera en direction de l'animal en même temps que la sentinelle postée plus haut sur un toit. Profitez de ce moment d'inattention pour emmener votre Artificier derrière le garde près de la porte. Assommez-le rapidement avant de le bâillonner. N'oubliez pas de faire aboyer Whisky tant que votre homme n'aura pas atteint sa cible. Votre ennemi risque sinon de se retourner et de vous apercevoir dans votre élan.

Portez votre victime sur le dos et allez la cacher plus à l'est (au niveau des fils barbelés) près du soldat que vous aviez déshabillé. Avec l'Espion, ordonnez à la sentinelle de se déplacer au sommet de l'escalier (touche "E" du clavier par défaut). À présent, emmenez le Nageur de combat et l'Artificier vers cette nouvelle cible et, avec l'un d'eux, neutralisez ce garde. Déplacez ensuite son corps au pied de l'escalier et mettez vos hommes à plat ventre, à l'exception de l'Espion. Avec lui, allez ouvrir la porte que vous aviez fermée précédemment puis, à l'aide de l'échelle sur la gauche, montez sur le toit de la bâtisse où est posté un soldat ennemi **(F)**. Si vous ne voyez pas l'échelle, servez-vous des angles de caméra pour la repérer.



Assommez cet ennemi avec l'Artificier ou le Nageur de combat

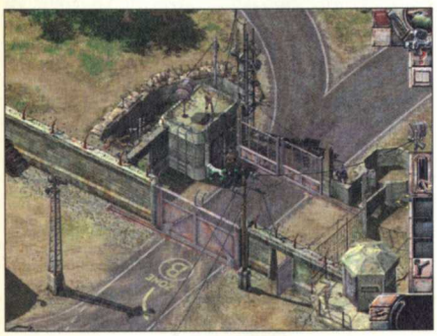
Une fois en hauteur, placez-vous derrière ce garde et faites diversion en lui parlant. Cela fait, avec le Plongeur de combat, rampez en direction de la porte ouverte **(E)**. Attendez que la sentinelle qui patrouille dans la cour soit immobile à côté du gros projecteur au sud-ouest, puis jetez un paquet de cigarettes au centre du portail de droite (celui situé près d'un poteau en bois). Dès qu'il ramassera le paquet, neutralisez-le et cachez son corps toujours au niveau de l'escalier. Récupérez ensuite vos cigarettes et allez vous placer en rampant au pied de l'échelle qui donne accès au toit. Pour la suite des opérations, changez l'angle de la caméra. Vous devriez apercevoir sur votre gauche la tranchée, sur la droite un garde immobile et, vers le bas à gauche, l'inscription Zone B peinte à même le sol.

Le paquet de cigarettes est très utile pour attirer et neutraliser vos adversaires

Sur le toit du poste de sécurité, une sentinelle surveille l'entrée. Juste en dessous, une porte est accessible. Empruntez-la en compagnie de Whisky

pour vous retrouver dans la salle radio. À l'intérieur, approchez-vous du panneau de contrôle à gauche. Laissez le chien devant la porte et faites-le aboyer pour faire diversion. Profitez alors de l'inattention des trois gardes pour actionner au plus vite le mécanisme. Les deux portails à l'extérieur sont désormais ouverts. Quittez cette pièce avec votre fidèle compagnon. Montez ensuite par l'échelle sur le toit de la bâtisse où est posté un soldat ennemi.

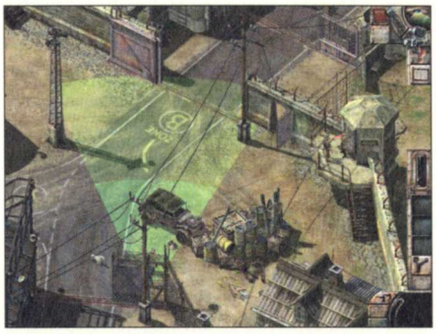
Une fois en hauteur, placez-vous derrière ce garde et faites diversion en lui parlant. Cela fait, avec le Plongeur de combat, balancez un paquet de cigarettes dans le recoin à droite de la porte du poste radio. Attendez patiemment que la sentinelle qui patrouille au nord vienne le ramasser pour la neutraliser. Débarrassez-vous ensuite du soldat immobile devant le premier portail (près du gros projecteur). Pour cela, faites attention au champ de vision du garde situé un peu plus à droite. Après cette manœuvre, déplacez vos victimes au pied de l'échelle puis montez sur le toit du poste radio pour assommer et bâillonner l'ennemi en présence.



Voici la porte d'entrée du centre radio

Sélectionnez à présent l'Espion et allez récupérer le véhicule. Conduisez la voiture à l'entrée du campement et garez-la près des caisses et barils sur la droite **(G)**. Maintenant, descendez du véhicule puis empruntez l'escalier à droite pour atteindre la tour de guet **(H)**. Placez-vous derrière le garde et faites diversion en lui parlant. Cela fait, servez-vous du sifflet de l'Artificier. Lorsque Whisky sera à vos pieds, portez-le sur votre dos. Rampez ensuite en compagnie du Nageur de combat jusqu'à l'arrière des caisses et barils situés à droite des deux sentinelles qui conversent (faites attention au champ de vision de l'un d'eux).

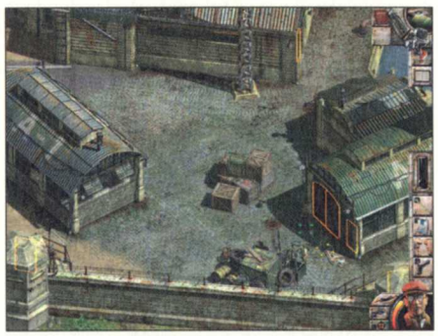
Lâchez le chien et placez l'animal à quelques pas à gauche des deux soldats qui sont en train de discuter. Servez-vous ensuite des angles de caméra pour bien avoir en vue ces deux ennemis. Faites aboyer Whisky et, avec l'Artificier, neutralisez rapidement les deux hommes. Choisissez l'Espion et ordonnez à la sentinelle de regarder en direction du premier portail d'entrée (touche "Z" par défaut). Profitez-en pour emmener le Nageur de combat derrière ce garde pour vous en débarrasser.



Pensez à observer les champs de vision de vos ennemis

Cet ennemi hors d'état de nuire, déplacez son corps en bas de l'escalier. Maintenant, sélectionnez le Voleur et rejoignez l'Espion. Entrez dans la tour pour déverrouiller la serrure de la caisse. À l'intérieur de celle-ci, vous pourrez collecter **2 Charges télécommandées**. L'opération effectuée, allez donner ces engins explosifs à l'Artificier. De nouveau avec l'Espion, rendez-vous dans le hangar près du pilier métallique, à gauche de l'entrée. À l'intérieur, deux mécaniciens sont en plein travail. Examinez donc la caisse de bois et récupérez une **Charge explosive**. Quittez ce bâtiment et poursuivez votre chemin à gauche jusqu'aux amas de caisses.

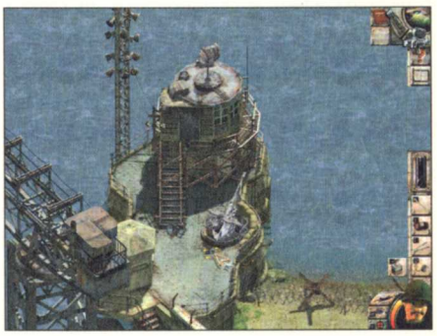
Montez ensuite au nord en direction des barils où se trouvent deux autres ouvriers. De là, faites pivoter l'angle de la caméra pour accéder à la porte d'entrée d'un hangar sur votre droite **(I)**. Pour vous repérer, à gauche de l'écran, vous devriez apercevoir une sentinelle postée sur une tour de guet. Allez dans la bâtisse puis dirigez-vous au fond de la salle pour examiner la caisse de bois. Vous y trouverez une **Charge télécommandée** supplémentaire. Cet explosif en votre possession, quittez ce hangar.



Dans ce hangar vous trouverez une Charge télécommandée

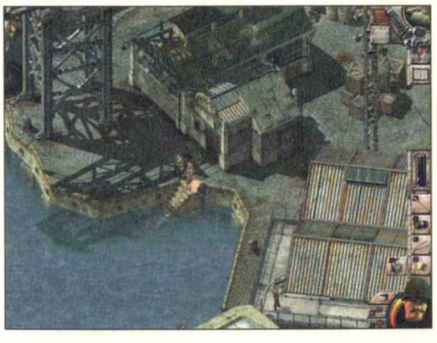
Il est temps de vous débarrasser de la sentinelle postée sur la tour de guet à gauche. Pour cette tâche, faites appel à l'Artificier. De nouveau avec l'Espion, effectuez une diversion en parlant à l'ouvrier juste en bas du hangar (celui qui travaille du côté droit). Profitez-en pour neutraliser l'autre ouvrier (celui de gauche) à l'aide de l'Artificier. Cela fait, réservez le même sort au travailleur à droite. Récupérez ensuite dans l'inventaire de l'Espion, la charge télécommandée et la charge explosive. Maintenant, changez une nouvelle fois votre angle de caméra pour apercevoir, sur votre droite, un garde en faction sur une autre tour de guet ainsi qu'un soldat qui patrouille sur les quais plus à gauche. Avec l'Artificier, occupez-vous de la sentinelle immobile sur la droite.

Vous apercevrez, à quelques mètres au nord (en haut de l'écran), un ennemi près d'un escalier qui vous tourne le dos. Allez vous occuper également de cette cible en prenant garde au champ de vision de la sentinelle qui patrouille près des quais à gauche. Lorsque vous l'aurez assommé et bâillonné, cachez rapidement son corps au pied de l'escalier situé un peu plus haut. Cela fait, approchez-vous d'un **Canon anti-aérien** puis utilisez une charge télécommandée que vous poserez à même le sol **(J)**.



Déposez votre première charge télécommandée à cet endroit

Choisissez à présent l'Espion et allez parler au soldat qui fait sa ronde à gauche sur les quais. Faites pivoter la caméra pour obtenir un angle où vous apercevrez une grande grue sur votre gauche et un amas de caisses sur la droite. Attendez que le soldat soit immobile devant l'escalier près de la grande grue puis engagez la conversation et ordonnez-lui de regarder en direction de la mer. Profitez de cette diversion pour le neutraliser avec l'Artificier. Cachez rapidement son corps loin des regards indiscrets et, pendant toute cette opération, méfiez-vous du champ de vision de la sentinelle qui patrouille le long du quai.



Neutralisez ce garde dès que l'espion aura attiré son attention

C'est au tour du Voleur de jouer ! Utilisez le sifflet pour appeler Whisky et portez-le sur votre dos. Rendez-vous ensuite devant la porte où se trouve l'Espion. Avant d'entrer dans le bâtiment, emmenez l'Espion vers le garde qui longe les quais **(K)** et faites diversion en ordonnant à cet ennemi de regarder en direction de la mer. À présent, avec le Voleur, pénétrez dans le bâtiment puis lâchez votre chien. Guidez-le dans la pièce où sont présents les trois ennemis allemands et placez-le devant la porte de cette salle.

Faites-le aboyer et, pendant ce temps, avec le Voleur, atteignez ladite pièce et déverrouillez la serrure de la caisse métallique. Récupérez rapidement son contenu **(une Trousse de soins et un Bazooka)** puis sortez par la porte par laquelle vous êtes entré. N'oubliez pas de faire aboyer Whisky tant que votre homme n'aura pas atteint son objectif, sinon vos ennemis risquent de se retourner et de vous neutraliser. À l'extérieur, changez l'angle de caméra pour apercevoir, sur votre gauche, la grande grue et, sur la droite, un grillage électrifié ainsi qu'une sentinelle au-dessus d'un toit qui scrute l'horizon en direction de la mer. Avec l'Artificier, assommez et bâillonnez le garde sur le quai. Cela fait, à l'aide de l'Espion, entrez par la porte du grand bâtiment, à gauche du grillage électrifié.

Dans la bâtisse, neuf hommes sont en présence. Il va falloir en neutraliser une bonne partie ! Commencez donc par la sentinelle qui patrouille dans le couloir. Lorsqu'elle arrivera au niveau de la porte d'entrée, ordonnez-lui de regarder à l'opposé. Ensuite, faites entrer le Voleur accompagné de Whisky et de l'Artificier. Chargez ce dernier de neutraliser cet ennemi puis, avec l'Espion, utilisez le sifflet pour appeler Whisky. En compagnie de votre animal domestique, rendez-vous dans la salle où se trouve une torpille (deux techniciens travaillent dessus). Un magasinier isolé vérifie les stocks de caisses dans la pièce voisine. Déplacez Whisky jusqu'à cette salle et positionnez-le près de la petit caisse de bois posée dans le recoin du mur. À l'aide de l'Espion, faites diversion en parlant à l'ouvrier qui est à droite de l'étagère.

En effectuant une diversion avec l'espion et Whisky, vous pourrez neutraliser les ennemis

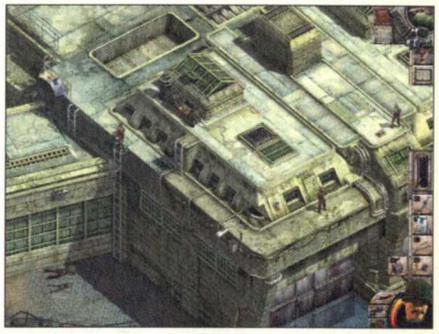
Cette opération effectuée, demandez à Whisky d'aboyer. Les regards des deux ennemis aux alentours vont se tourner dans la direction de votre animal. Profitez-en pour vous débarrasser des trois hommes qui sont dans cette zone. Cette tâche terminée, examinez l'étagère et la caisse de bois avec l'Espion et collectez uniquement du **Poison** et **deux Bouteilles de vin**. Occupez-vous maintenant du caporal qui est isolé dans son bureau (servez-vous de la technique de diversion). À l'intérieur de cette pièce, sélectionnez l'Artificier pour récupérer **un premier Livre Bonus** et des **Grenades** dans l'armoire. Avec votre trio de choc, débarrassez-vous des deux autres sentinelles dans la pièce d'à côté.

Pour cela, ouvrez la porte avec l'Espion, déplacez Whisky jusqu'à la petite caisse métallique et faites-le aboyer. L'attention des deux soldats étant occupée, assommez et bâillonnez ces ennemis à l'aide de l'Artificier. N'oubliez pas de récupérer sur le corps de l'un d'eux un paquet de cigarettes. Il ne reste plus qu'à collecter le contenu de la caisse métallique avec le Voleur. Cela fait, avec toute votre équipe, à l'exception de l'Artificier, quittez ce hangar par la porte par laquelle vous êtes entré. Avant de rejoindre vos coéquipiers, déposez une charge explosive au pied de la torpille. Vous n'aurez que 20 secondes avant que tout explose... ne perdez pas de temps !

Une fois à l'extérieur, dirigez votre groupe à droite, devant la porte où est situé le grillage électrifié (changez l'angle de la caméra si nécessaire). Attendez patiemment la destruction du hangar puis franchissez cette porte et poursuivez votre chemin jusqu'à l'échelle du bâtiment voisin à droite **(L)**. Faites pivoter l'angle de votre caméra pour apercevoir cette grande échelle. À présent, choisissez l'Artificier et utilisez le sifflet pour appeler Whisky. Portez l'animal sur votre dos puis grimpez sur le toit du bâtiment par l'échelle.

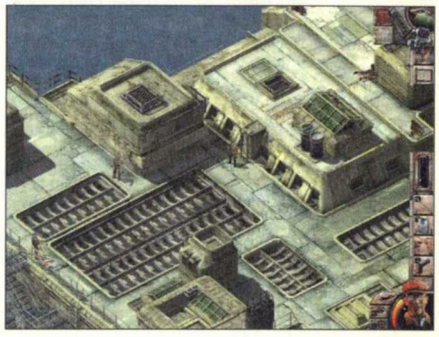
En faisant exploser le hangar, vous détruirez également la torpille

Arrivé au sommet, baissez-vous. Un gardien effectue une ronde sur la gauche. Attendez qu'il vous tourne le dos puis balancez un paquet de cigarettes dans le petit recoin à gauche (là où se trouve la rambarde sur le bord à gauche de la petite échelle). Dès que votre victime s'approche du paquet pour le ramasser, profitez-en pour le neutraliser **(M)**. Fouillez-le et récupérez les **clés de la prison** ainsi que vos **cigarettes**. Débarrassez-vous ensuite de la sentinelle immobile tout à fait à droite. Maintenant, avec l'Espion, empruntez également la grande échelle. Récupérez la clé de la prison dans l'inventaire de l'Artificier puis atteignez ensuite le niveau supérieur avec la petite échelle à droite. De là, approchez-vous du soldat sur la droite **(N)** et ordonnez-lui de regarder en direction de la mer.



Jetez votre paquet de cigarettes à cet endroit

Vous savez ce qu'il vous reste à faire avec l'Artificier ! Une fois cet ennemi hors d'état de nuire, occupez-vous de la sentinelle qui vous tourne le dos plus haut. Rampez dans sa direction et assommez-la dès que possible avant de la bâillonner. Prenez garde tout de même au champ de vision de l'officier qui est immobile en contrebas. Cela fait, changez l'angle de vue de votre caméra pour apercevoir en haut à gauche un garde qui patrouille, à gauche une sentinelle immobile et, en bas à droite, un officier. Avec l'Espion, descendez par la petite échelle à gauche puis allez parler au garde qui est dans la même direction. Ordonnez-lui de regarder à l'opposé de la petite échelle d'où vous êtes descendu.

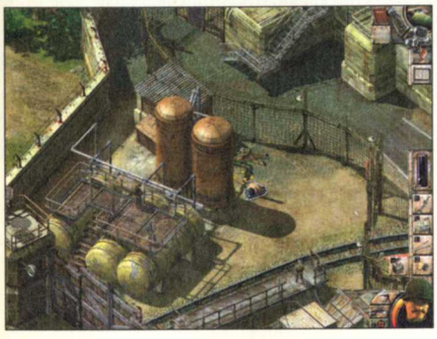


À l'aide de l'espion, attirez l'attention du garde près de l'escalier

Sélectionnez ensuite l'Artificier et empruntez la petite échelle qui est désormais hors du champ de vision de l'ennemi. Il est temps de vous débarrasser de la sentinelle qui patrouille à gauche, puis de celle qui est à côté de l'Espion. En rampant, dirigez-vous le plus près possible de l'officier puis placez Whisky à sa droite pour le faire aboyer. Dès qu'il aura le dos tourné, assommez-le. Une senti-

nelle en contrebas va apercevoir votre action et se précipitera sur le toit pour vous neutraliser. Sélectionnez rapidement l'Espion que vous avez laissé au sommet de l'escalier. Dès que le garde pointera le bout de son nez, servez-vous de la seringue à poison à deux reprises pour l'immobiliser et ensuite le bâillonner.

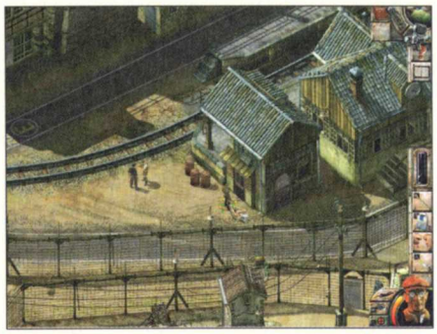
Cela fait, portez Whisky sur le dos de l'Artificier et emmenez-les vers l'Espion. Empruntez ensemble la grande échelle pour descendre du toit de ce bâtiment. N'utilisez pas les escaliers avec votre équipe, vous risquez de vous faire repérer par des chiens de garde en contrebas ! Lorsque vous serez descendu du toit, guidez l'Espion vers l'entrée d'un grillage au sud (en bas de l'écran). Placez-le derrière la sentinelle qui surveille l'entrée (O) et faites diversion en lui parlant. Maintenant, avec l'Artificier, rampez à l'intérieur de cette cour et placez-vous près des containers d'essence. Posez une charge télécommandée à même le sol (P) puis rebroussez chemin en empruntant le même parcours que celui qui vous a permis d'arriver jusqu'à cet endroit.



Pour détruire ces containers, utilisez une charge explosive

Dès que vous serez arrivé au pied de la grande échelle, remontez sur le toit puis, en rampant, dirigez-vous tout à droite, là où se tient le dernier garde du toit que vous n'avez pas encore neutralisé (Q). Pour le moment, restez juste derrière son dos. Sélectionnez l'Espion puis passez l'entrée des grillages pour vous retrouver de nouveau dans la cour des containers. Regardez un peu plus bas : vous devriez apercevoir deux escaliers. Empruntez celui de gauche puis, au sommet, faites pivoter la caméra pour voir une porte (R). Ouvrez-la puis entrez dans la pièce. Deux hommes sont à l'intérieur. Sur la droite se trouve un mécanisme (il n'est pas nécessaire de l'actionner). Partez plutôt à gauche pour examiner la caisse. Vous y trouverez **des Grenades, un Paquet de cigarettes, une Bouteille de vin, des Jumelles** et **le deuxième Livre Bonus**.

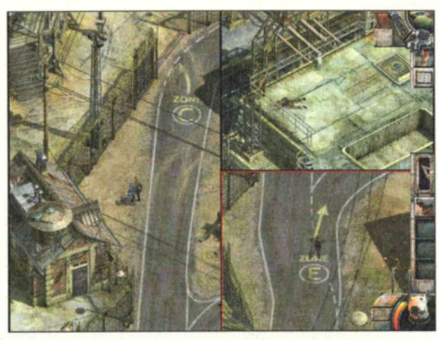
Ces objets en votre possession, quittez cette pièce puis la cour des containers en vous rendant à l'entrée du grillage. Si vous regardez sur la droite, vous devriez apercevoir deux hommes en pleine discussion près de trois barils. Il y a également une maison à cet endroit. Rendez-vous là-bas et entrez par l'une des deux portes accessibles. Dans la pièce, examinez les meubles et récupérez le strict nécessaire : **un Flacon de somnifères** et **une Trousse de soins**. Utilisez ensuite les somnifères sur deux de vos bouteilles de vin. Cela fait, quittez la salle et, une fois à l'extérieur, pénétrez dans la maison voisine. À l'intérieur grouillent de nombreux ennemis (sept).



Le centre radio se trouve juste dans la maison voisine, à droite

Faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir un poste radio dans cette pièce. Dirigez-vous ensuite vers lui et, dès que vous n'êtes plus sous surveillance, actionnez-le. Vous enverrez ainsi un message au Béret Vert qui pourra intervenir à tout moment en se faisant parachuter dans n'importe quelle zone de votre choix. La tâche effectuée, passez dans la salle d'à côté puis examinez la caisse de bois pour y récupérer une **Charge télécommandée**. Celle-ci entre vos mains, sortez de la maison par la grande porte de cette pièce.

À l'extérieur, vous devriez apercevoir l'inscription "Zone C" peinte à même le sol. Sur la gauche, une sentinelle est présente et sur le toit en haut à droite doit se trouver votre Artificier en compagnie d'un soldat qu'il n'a pas encore neutralisé. Allez à la rencontre du soldat immobile à gauche et ordonnez-lui de regarder en direction du canon antiaérien (S). Sélectionnez ensuite le Nageur de combat que vous aviez laissé en retrait. Faites-le ramper en direction de l'Espion et positionnez-le au niveau de l'inscription "Zone E" toujours peinte à même le sol (T).



Vous pouvez vous servir de différents angles de caméra pour coordonner vos actions (touches F3, F4, F5...)

Les hostilités vont pouvoir commencer. Avec l'Artificier, lâchez Whisky et placez-le à droite du garde du toit. Maintenant, faites aboyer le chien à plusieurs reprises. Pendant ce temps, sélectionnez rapidement le Nageur de combat et allez éliminer la sentinelle immobile qui se trouve près d'un rail de train, au pied du grand bâtiment (U). Cela fait, neutralisez le garde du toit avec l'Artificier. Choisissez une nouvelle fois le Nageur de combat puis rampez derrière le dos du soldat situé près de l'Espion. Changez l'angle de la caméra de sorte que vous puissiez voir à gauche un technicien en plein travail sur un canon antiaérien et, un peu plus loin à droite, des barils et un amas de caisses.

Au sud, en bas de l'écran, vous pouvez apercevoir un garde qui fait des rondes le long des remparts. À l'ouest, à gauche de l'écran, un soldat patrouille en direction du canon antiaérien, près des grillages. Attendez d'être hors du champ de vision de ces deux ennemis pour neutraliser la sentinelle qui est à côté de l'Espion et la cacher derrière le quai du train plus au nord. Avec l'Espion, débarrassez-vous du soldat qui patrouille à gauche le long des grillages. Pour cela, servez-vous de la seringue lorsqu'il vous tournera le dos afin que personne ne voie l'action.

Occupez-vous ensuite du soldat sur la tour de guet qui fait sa ronde près d'un deuxième canon antiaérien. Ordonnez-lui de regarder à l'extérieur du campement. Pendant ce temps, avec le Nageur de combat, pénétrez dans la cour puis neutralisez le technicien qui travaille sur la plate-forme du canon et ensuite la sentinelle près de l'Espion. Chargez-vous ensuite d'un troisième ennemi situé également le long du rempart à gauche. Maintenant, descendez par l'escalier et faites pivoter la caméra pour apercevoir un dernier garde immobile sur le rempart. Lorsque la sentinelle qui patrouille le long des maisons vous tournera le dos, montez par l'échelle et allez éliminer le garde immobile. Cela fait, descendez rapidement par l'échelle pour vous placer dos à la façade du mur de la maison de gauche.

Dès que la sentinelle verra son compagnon d'arme gisant au sol, il se précipitera à sa rescousse. Attendez patiemment qu'il arrive au niveau de l'échelle pour lui lancer votre couteau dans le dos. Récupérez ensuite votre arme blanche.

À présent, choisissez l'Artificier et portez Whisky sur votre dos. Rendez-vous dans la cour où sont situés **les deux canons antiaériens**. Cela fait, récupérez une charge télécommandée que détient l'Espion dans son inventaire. Posez alors au pied de chacun des canons une de vos charges (X). Dans cette même cour, entre deux escaliers, vous devriez apercevoir une porte. Emmenez toute votre équipe, y compris le Voleur devant celle-ci puis faites entrer uniquement l'Espion. Six ennemis sont présents dans ce bunker. Fermez la seule porte qui

soit ouverte dans cette pièce puis attendez que le garde qui patrouille dans le couloir à gauche soit près de vous pour lui parler.

Maintenant, sélectionnez l'Artificier et passez par la porte à l'extrême gauche (à gauche de la porte que l'Espion a empruntée). Lorsque vous serez dans le bunker, neutralisez le garde qui vous tourne le dos puis, toujours grâce aux talents de votre duo, débarrassez-vous de la sentinelle immobile à droite du couloir. cachez les corps de vos victimes derrière les grosses caisses du fond. Cela fait, ouvrez la porte où se trouvent des officiers assis. Lâchez Whisky et placez-le à droite de ces hommes. Après l'avoir fait aboyer, assommez et bâillonner vos ennemis. Examinez ensuite le bureau et récupérez **un troisième Livre Bonus** ainsi que diverses options. Réitérez cette opération avec les deux gardes restants. Vos adversaires hors d'état de nuire, examinez la caisse de bois avec l'Espion et récupérez du **Poison**.

Rassemblez votre trio puis sortez du bunker. À l'extérieur, changez l'angle de la caméra pour apercevoir, au centre de l'écran, la plate-forme du canon antiaérien et, vers le haut, des barils et des caisses. Emmenez-y votre Espion puis continuez de monter vers le nord à l'endroit où est postée une sentinelle, en faction devant la porte d'une maison. Passez donc derrière puis engagez la conversation. Profitez de son inattention pour l'assommer et le bâillonner avec votre Artificier. Avec l'Espion, entrez dans la maison en bas à gauche des barils (faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir la porte) dans laquelle un soldat prend sa douche. Examinez une des armoires qui est dans la salle et récupérez du **Poison** et **un quatrième Livre Bonus.**

Cela fait, quittez les lieux puis dirigez-vous en haut à gauche, là où se tient un garde en faction sur une tour de guet. Faites diversion en lui parlant, puis neutralisez-le avec votre Artificier et déplacez-le en bas de l'escalier. Cette tâche effectuée, sélectionnez l'Espion puis faites pivoter la caméra pour apercevoir la porte d'entrée d'une maison, en contrebas. Pénétrez-y pour voir trois hommes. Un général allemand, un officier ainsi que l'aide de camp. Commencez par examiner l'armoire à gauche et récupérez un **cinquième Livre Bonus**. Neutralisez ensuite l'aide de camp avec votre technique de diversion. Cela fait, lâchez Whisky et ouvrez la porte de la salle voisine sans vous faire repérer.

Déplacez le chien jusqu'au tableau au fond de la pièce et faites-le aboyer. À l'aide de l'Artificier, il ne vous reste plus qu'à assommer et à bâillonner vos deux ennemis. Avec l'espion, examinez maintenant l'étagère et collectez du **Poison** et **un sixième Livre Bonus**. Pour le fun, vous pouvez également changer d'uniforme et monter en grade. Jetez votre habit d'officier et enfilez l'uniforme du Commandant en chef ! Il est temps de réunir votre trio, de quitter ce bureau et d'emprunter la porte de la maison juste à droite, avec l'Espion. Dans cette bâtisse, un officier et de nombreux soldats sont présents.

Dans la petite pièce où vous vous trouvez, un Caporal lit son journal. Examinez d'abord la commode et récupérez du **Poison**. Neutralisez ensuite votre ennemi avec la seringue. Cette opération effectuée, faites entrer vos deux compères et ensuite dirigez l'Artificier devant la porte qui donne accès à la chambre des soldats. Sans vous faire repérer, ouvrez-la et restez hors de portée de vue de l'officier. Baissez-vous pour vous éloigner de l'entrée puis balancez deux grenades en direction de la chambre. Après le nettoyage, examinez les armoires et récupérez un **septième Livre Bonus** et du **Poison**.

Jetez une grenade à cet endroit pour neutraliser vos ennemis

Sortez ensuite avec votre trio par la porte de la chambre de vos défunts ennemis (celle entre les armoires). À l'extérieur, rassemblez toute votre équipe à ce point de rendez-vous puis cliquez sur l'icône de parachute une première fois. Déplacez le curseur de votre souris dans la zone où sont situés vos hommes et faites un second clic. Le Béret Vert pourra ainsi se parachuter dans ce secteur et vous rejoindre. Maintenant, changez l'angle de la caméra pour apercevoir sur votre gauche le rail de train. Menez votre escouade jusque-là puis empruntez la petite porte du grand bâtiment sur sa droite, en rampant.

Cette porte donne accès au hangar du sous-marin

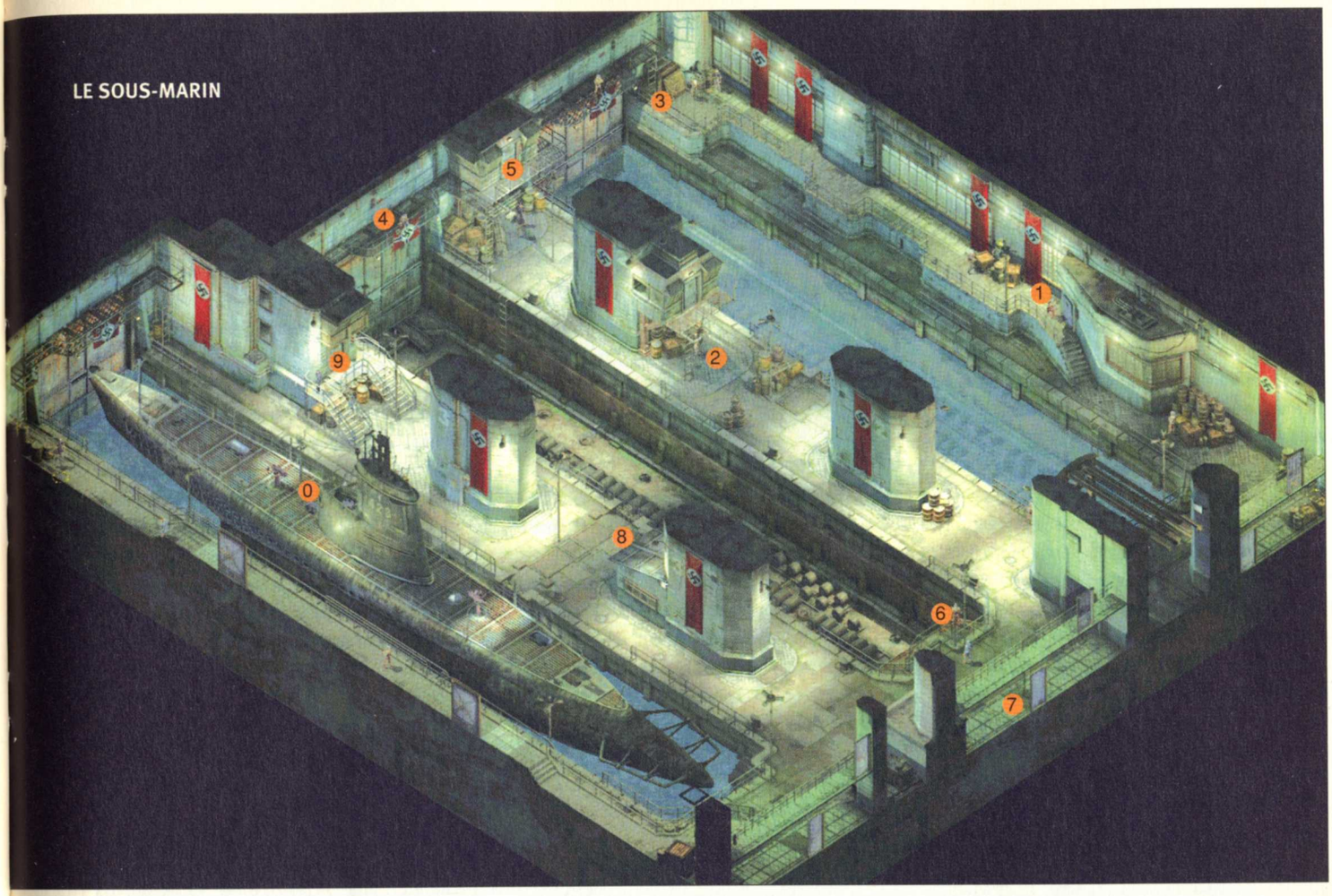
Vous voilà dans le hangar du sous-marin. Sur la gauche, une sentinelle patrouille le long du quai. Au centre, immobile sur une rambarde, un garde observe la zone en contrebas. Enfin, sur la droite près des caisses, un autre soldat est présent. Répartissez comme suit les tâches à effectuer pour trois de vos hommes.

Seringue en main, l'Espion s'occupera de l'ennemi qui patrouille sur le quai dès qu'il dépassera l'escalier. Le Nageur de combat neutralisera la sentinelle immobile du centre pendant que le Béret Vert se débarrassera du troisième homme à gauche près des caisses. Coordonnez bien votre opération dans cet ordre pour ne pas vous faire repérer ! Cachez ensuite les corps de vos victimes devant la porte d'entrée par laquelle vous êtes arrivé.

Maintenant, emmenez l'Espion le long du quai à droite (là où se tenait un garde près des caisses). Faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir un escalier qui permet d'atteindre un étage supérieur. Au sommet de celui-ci, vous verrez un soldat assis **(1)** et un ouvrier qui travaille à quelques mètres sur des caisses. En rampant derrière l'Espion, suivez votre coéquipier avec l'Artificier et le Voleur. À l'aide de votre Artificier, assommez et bâillonnez ces deux ennemis sans vous faire repérer par le technicien qui vérifie les machines sur le quai voisin en bas à gauche **(2)**. Cachez rapidement le corps de ces ennemis au bas de l'escalier.

Cela fait, utilisez les talents du Voleur pour déverrouiller la serrure de la caisse. Vous pourrez collecter quelques objets supplémentaires **(Charge télécommandée, Grenades et Somnifères)**. Avec votre trio, continuez à longer le quai vers la gauche. Faites monter l'Espion par l'échelle puis parlez à l'ouvrier pour lui ordonner de regarder en direction du mur (situé derrière lui). Pendant ce temps, avec l'Artificier, occupez-vous du technicien qui vous tourne le dos, dès que vous serez hors du champ de vision de la sentinelle qui fait des rondes à l'étage supérieur. Lâchez Whisky, placez-le au pied de l'échelle **(3)** puis portez votre ennemi sur le dos afin de l'emmener au plus vite vers vos précédentes victimes.

Cela fait, avec l'Espion, approchez-vous de l'échelle puis utilisez le sifflet. Attendez que la sentinelle qui patrouille sur la plate-forme et que l'ouvrier qui fait des va-et-vient entre cet étage et celui du dessous soient près de vous pour faire aboyer Whisky. Servez-vous ensuite de la seringue pour neutraliser vos ennemis. Après les avoir bâillonnés, poursuivez votre chemin sur la plate-forme jusqu'à apercevoir une nouvelle sentinelle immobile sur la rambarde **(4)**. Faites-lui deux piqûres puis ligotez-le rapidement. Un des ouvriers en



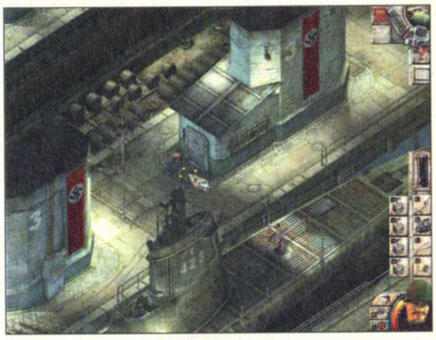
contrebas va vous apercevoir et s'empressera d'accourir dans votre direction. Attendez-le devant l'échelle et, dès qu'il sera à votre hauteur, réservez-lui le même sort qu'à son compagnon.

Entrez maintenant par la porte près de l'échelle (5). Actionnez un **premier mécanisme** d'ouverture de bassin dès que le technicien vous tournera le dos. Quittez ensuite la pièce et empruntez la grande échelle pour descendre. En contrebas, deux hommes sont en pleine discussion. Effectuez une diversion en parlant à l'un d'entre eux (celui qui est près des barils). Placez-vous derrière lui pour effectuer cette opération.

Avec l'Artificier, utilisez le sifflet puis portez Whisky sur votre dos. Rejoignez ensuite l'Espion. Dès votre arrivée, neutralisez les deux techniciens. À l'aide du Voleur, ouvrez la caisse métallique à même le sol puis, avec l'Espion, récupérez du **Poison**, une **Trousse de soins** et des **Grenades** que vous remettrez à l'Artificier. Poursuivez votre parcours et débarrassez-vous du dernier technicien présent sur ce quai. Cela fait, changez l'angle de votre caméra pour apercevoir, sur la droite, deux gardes qui patrouillent, un soldat immobile sur une plate-forme et une sentinelle assise près d'une porte. En contrebas, il doit également y avoir un ouvrier qui se déplace de container en container. Commencez par lâcher Whisky.

Ensuite, emmenez l'Espion vers le soldat immobile sur la plate-forme (6). Lorsque vous atteindrez cette destination, utilisez votre sifflet pour appeler le chien. Cela fait, placez l'animal près de l'échelle à côte de la porte (7). Il est temps de faire diversion avec l'Espion. Parlez à la sentinelle et ordonnez-lui de regarder en direction des containers en contrebas (loù se trouve l'ouvrier). Faites ensuite aboyer Whisky dès que vous verrez se parler les deux soldats qui patrouillent. Profitez de leur inattention pour les assommer avec l'Artificier. Réservez le même sort au garde qui est à côté de l'Espion. Votre action va attirer l'ouvrier en contrebas qui viendra à votre rencontre, en courant. Neutralisez-le également !

La zone nettoyée, guidez votre Espion vers le garde assis près de la porte (8) sur le quai voisin (un peu plus bas). Ordonnez à cette sentinelle de regarder vers le sous-marin et observez le champ de vision du garde qui patrouille sur ce submersible. Dès que possible, avec votre Artificier, assommez et bâillonnez cet ennemi puis cachez son corps derrière la façade du mur de la bâtisse. Pour ouvrir la porte, utilisez la clé de prison que vous aviez dérobée au gardien sur le toit. Une fois à l'intérieur de la salle, parlez à l'un des marins prisonniers. Après la scène cinématique, sortez seul de cette pièce.



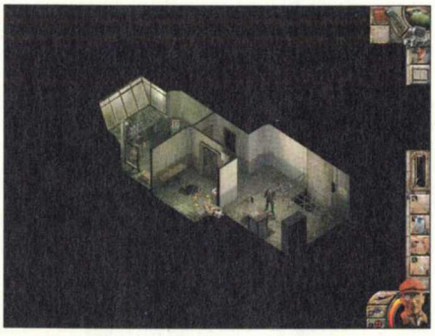
C'est ici que sont maintenus prisonniers les marins. Vous avez besoin d'une clé pour ouvrir la porte

Avec l'Espion, rendez-vous sur le sous-marin et parlez au soldat qui patrouille. Ordonnez-lui de regarder en direction d'un garde assis sur une marche d'escalier. Pendant ce temps, avec l'Artificier, rampez le long du quai jusqu'à atteindre deux escaliers qui donnent accès à un nouveau bâtiment. Un garde fait sa ronde près des caisses et un caporal est de dos, immobile, à l'étage du dessus. Neutralisez-les dès que possible puis, avec le Béret Vert et le Voleur, rendez-vous sur le sous-marin en rampant. Pendant ce temps, emmenez le Nageur de combat à l'intérieur du bâtiment où sont restés les marins que vous avez libérés.

Avec le Béret Vert, débarrassez-vous du garde à côté de l'Espion puis servez-vous du sifflet pour appeler Whisky. Lorsqu'il arrivera à vos pieds, por-

tez-le sur votre dos. Sélectionnez à présent l'Espion et retournez sur le quai afin d'emprunter l'un des escaliers donnant accès à la porte d'un bâtiment (9). Entrez-y avec le Béret Vert. Commencez par fouiller l'armoire dans la pièce pour récupérer du **Poison**. Ouvrez ensuite la porte puis lâchez Whisky pour le placer dans la salle voisine, au pied de l'escalier. Après l'avoir fait aboyer, neutralisez les trois ennemis en présence avec le Béret Vert et l'Espion.

Fouillez ensuite les armoires pour collecter un **huitième Livre Bonus** et du **Poison**. Avec l'Espion, empruntez l'escalier pour atteindre l'étage supérieur. Dans la nouvelle salle, examinez l'armoire et récupérez un **neuvième Livre Bonus**. Neutralisez ensuite les deux ennemis à l'aide de votre seringue (commencez par la sentinelle debout). Entrez dans la pièce où se trouve prisonnier le capitaine à l'aide de la **clé** de la prison. Parlez ensuite à l'officier qui vous donnera de nouveaux objectifs. Sélectionnez le Béret Vert et, en compagnie de Whisky, rejoignez l'Espion. Ouvrez la porte du local technique puis faites entrer le chien pour le placer dans le coin de la pièce, à côté de la caisse de bois. Pendant qu'il aboiera, neutralisez les trois hommes avec votre Béret Vert.



Le capitaine du sous-marin est détenu dans cette pièce

Cela fait, récupérez les **Codes Enigma** dans la caisse puis actionnez **le second mécanisme d'ouverture du bassin**. Rassemblez maintenant toute l'équipe (y compris le capitaine) et retournez sur le sous-marin. Faites descendre l'Espion par le premier sas accessible du sous-marin. Une fois à l'intérieur, débarrassez-vous du soldat en présence. Passez ensuite dans la pièce voisine où se trouve un technicien. Débarrassez-vous-en puis continuez votre progression. Dans la salle suivante, examinez les armoires. Vous pourrez y trouver divers objets ainsi que le **dixième Livre Bonus**. Dans la pièce d'à côté, fouillez de nouveau les armoires et vous obtiendrez un **onzième** et dernier **Livre Bonus**.

Cette tâche effectuée, sélectionnez le Nageur de combat que vous avez laissé avec les marins prisonniers. Guidez tous ces hommes à l'intérieur du sous-marin (empruntez le même sas que l'Espion). Faites ensuite entrer le Béret Vert et le Voleur (o). Il ne doit rester que l'Artificier à l'extérieur. Avec celui-ci, actionnez les quatre détonateurs de vos charges télécommandées. Après les explosions, entrez rapidement dans le sous-marin pour achever cette mission... avec brio.

LA MORT BLANCHE

Après votre évasion dans le sous-marin, votre submersible finit par s'échouer sur les eaux glaciales de la mer du Nord. Une partie de votre escouade a été capturée. Seuls le Nageur de combat et l'Artificier ont pu échapper à l'ennemi !

Dans la cabine où se trouve le Nageur de combat, examinez le meuble et récupérez du **Poison** et des **Bouteilles de vin**. Dès que le garde qui patrouille dans le couloir vous tourne le dos, ouvrez la porte et sortez de la pièce pour l'assommer et le bâillonner. Cela fait, fouillez l'armoire et collectez une **Arme**, **un Uniforme d'hiver**, de **la Nourriture** et **un premier Livre Bonus**. Maintenant, regardez par la serrure de la porte : vous apercevrez deux hommes de l'autre côté.
Attendez que le garde qui fait sa ronde soit de dos pour entrer dans cette salle et neutraliser vos deux ennemis (assommez-les l'un après l'autre et ligotez-les). Examinez les quatre armoires et récupérez **du Matériel de plongée**, **un Harpon**, **de la nourriture**, **un Paquet de cigarettes**, **un Grappin**, **un Leurre**, **une Trousse de soins** et **un deuxième Livre Bonus**.

Passez dans la salle voisine puis neutralisez les deux ennemis en présence. Cette tâche effectuée, rendez-vous dans la pièce d'à côté. Un technicien et deux gardes sont en faction. Débarrassez-vous d'eux un par un puis enfilez votre combinaison de plongée et examinez l'échelle pour regarder à l'extérieur. Lorsque la sentinelle qui patrouille le long du navire vous tournera le dos, sortez puis empressez-vous de plonger dans l'eau (du côté opposé à la passerelle). Faites surface puis nagez en direction du rivage au nord (A), situé à la tête du sous-marin (une sentinelle de dos est immobile à cet endroit).

En atteignant le rivage, débarrassez-vous de cette sentinelle

Dès que possible, neutralisez la sentinelle avec votre couteau. Après avoir récupéré votre arme blanche, cachez le corps au pied du navire, sur la droite, près du rivage et loin des regards indiscrets. Observez le champ de vision de la sentinelle qui patrouille sur la neige en haut plus au nord. Dès qu'elle sera de dos, jetez votre paquet de cigarettes à quelques mètres du cadavre et retournez dans l'eau. Éloignez-vous un peu du bord puis nagez à gauche de l'écran, plongez et scrutez le rivage sans sortir votre tête de la mer (touche "Q" du clavier par défaut). Lorsque le garde verra la paquet de cigarettes, il s'avancera dans votre direction et, du coup, remarquera le cadavre. Dès qu'il sera assez proche du bord, sortez rapidement de l'eau et lancez-lui votre couteau !

Récupérez votre arme et les cigarettes. Observez le champ de vision de la sentinelle qui est immobile près de la porte d'une maison, à droite. Balancez ensuite le paquet de cigarettes vers le monticule de neige au nord (vers le côté gauche de l'écran), hors de la limite visuelle de cet ennemi **(B)**. Cela va attirer le garde qui patrouille à droite sur la neige. Tout en rampant, préparez-vous à l'accueillir avec votre couteau. Dès qu'il est hors d'état de nuire, ramassez le couteau et balancez votre paquet de cigarettes au pied de la façade en bois de la tente, sur votre droite **(C)**. Cette action va attirer le Caporal qui fait des rondes sur le navire. Lorsqu'il arrivera sur les lieux et qu'il apercevra le cadavre, il se précipitera dans sa direction. Attendez qu'il s'immobilise devant ce corps sans vie puis, de nouveau avec le couteau, neutralisez-le.

En rampant, allez neutraliser ce garde

Récupérez votre équipement (cigarettes, couteau) puis occupez-vous du soldat immobile devant la porte de la maison. Pour ce faire, attendez qu'il allume sa cigarette puis approchez-vous au plus près et lancez votre couteau dans sa direction. Après avoir effectué cette opération, récupérez votre arme puis entrez dans la tente. Parlez à l'Artificier qui vous donnera de nouveaux objectifs. Avec le Nageur de combat, sortez seul de la tente. Une fois dehors, faites pivoter l'angle de votre caméra afin d'apercevoir le sous-marin en bas à droite et, en haut à gauche, un navire de combat. À droite de la porte de la maison, un garde immobile est en faction **(D)**.

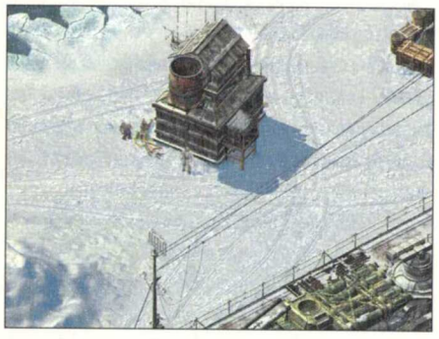
Neutralisez-le et cachez son corps au bas de la porte. Réservez le même sort au soldat qui fait des va-et-vient à gauche. Pour le piéger, balancez un paquet de cigarettes au niveau des caisses et barils un peu plus haut, puis attendez qu'il arrive pour l'assommer et le bâillonner. Après avoir récupéré vos cigarettes et déplacé son corps, regardez par la serrure de la porte. Lorsque le champ sera libre, entrez dans la maison puis débarrassez-vous des deux ennemis en présence à l'aide du couteau ou de vos poings. Examinez ensuite l'armoire et récupérez des **Somnifères** ainsi qu'**un troisième Livre Bonus**. Cela fait, combinez les somnifères avec les bouteilles de vin puis quittez la maison et retournez vous positionner près des barils et des caisses.

Sur le sous-marin, une sentinelle fait des rondes. Attendez d'être hors de son champ de vision puis lancez votre paquet de cigarettes au pied des deux barils qui sont accolés sur la droite **(E)**. Cette manœuvre va attirer le caporal situé plus au nord. Lorsqu'il commencera à s'approcher, il remarquera la présence des corps que vous avez laissés devant la porte de la maison. Restez sur vos gardes et, dès qu'il est dans votre ligne de mire, lancez-lui votre couteau ! Laissez les cigarettes là où elles sont et portez rapidement le corps du Caporal vers vos autres victimes. Sans perdre de temps, récupérez votre arme blanche et retournez au niveau des caisses. Réitérez cette opération lorsque la sentinelle du sous-marin sera attirée par le paquet de cigarettes.

Observez le champ de vision de la sentinelle perchée sur le navire de combat (près du pistolet mitrailleur). Celui-ci a un œil sur le soldat qui est en contrebas, immobile, à gauche des caisses. Utilisez donc vos cigarettes et balancez-les à gauche du garde qui est près des caisses de sorte qu'il s'éloigne de la zone visible par son compagnon d'armes. Dès qu'il est à votre portée, éliminez-le et cachez son cadavre au pied de la porte. Il faut maintenant vous occuper des deux sentinelles qui discutent à gauche d'une tente. Approchez-vous des deux barils qui sont placés près de cet abri. Utilisez encore une fois vos cigarettes et lancez le paquet en direction de la tente du milieu **(F)**. Neutralisez ensuite le garde qui tombera dans le piège puis occupez-vous de son compagnon.

Pour attirer l'un des soldats, jetez votre paquet de cigarettes à cet endroit

Ces deux ennemis hors d'état de nuire, emmenez l'Artificier jusqu'au Nageur de combat puis faites-le entrer dans la tente. À l'intérieur, récupérez dans la caisse un **Uniforme d'hiver**, des **Grenades** et une **Trousse de soins**. Il est temps d'aller libérer le Béret Vert. Réunissez vos deux hommes et, en rampant, dirigez-vous vers la maison à droite des caisses et des barils. En arrivant près de la maison, faites pivoter la caméra pour apercevoir sur la gauche deux ennemis et, vers le bas, le grand navire de combat. Avec le Nageur de combat, longez la baraque par le flanc gauche puis lancez une bouteille de vin vers l'ouest **(G)** afin d'attirer l'officier qui est en pleine discussion avec son subordonné. Dès qu'il est assez près de vous, neutralisez-le puis récupérez sur son corps un **Trousseau de clés**.



En neutralisant l'officier, vous obtiendrez un trousseau de clés

Cela fait, débarrassez-vous également de la sentinelle immobile à droite. Maintenant, à l'aide de la clé, ouvrez la porte de la maison où est détenu le Béret Vert. À l'intérieur, occupez-vous des deux ennemis et récupérez un **Paquet de cigarettes** que vous laisserez dans l'inventaire de l'Artificier. Montez ensuite par l'escalier pour emprunter l'échelle. En atteignant l'étage du dessus, assommez et bâillonnez le dernier garde. Parlez ensuite au Béret Vert et, avec lui, examinez la caisse de bois. Vous y trouverez un **Uniforme d'hiver**, une **Arme**, un **Poignard**, une **Trousse de soins**, une **Commande à distance** et une **Bouteille de vin**. Récupérez également, dans l'inventaire du Nageur de combat, le **Leurre**. Rassemblez dès à présent vos trois hommes à l'extérieur. Avec l'Artificier, empruntez la passerelle du sous-marin puis éliminez le dernier garde qui patrouille dans ce secteur (déplacez ensuite son corps au pied de la passerelle).

Pendant ce temps, emmenez le Béret Vert et le Nageur de combat en direction du monticule de neige au nord, près de la montgolfière. Deux hommes sont à côté du ballon gonflable et deux autres patrouillent dans cette même zone. Lorsque l'un des patrouilleurs sera près de vous et de dos, placez entre ces deux ennemis (au pied du monticule) votre leurre **(H)** (utilisez le Béret Vert pour cette action). Attendez ensuite que ces soldats soient assez éloignés pour activer votre appareil.

Cela fait, cachez-vous rapidement sous terre à quelques pas du leurre. En entendant du bruit, les deux soldats vont s'approcher de votre appareil et l'un d'entre eux va apercevoir, de loin, le corps de l'officier au sud que vous avez laissé en retrait.

Lancez votre poignard dès que cet ennemi sera à votre portée

Dès qu'il accourra en direction du cadavre, servez-vous du poignard du Nageur de combat pour l'exécuter. Pendant ce temps, faites sortir le Béret Vert de sa cachette et éliminez au plus vite le deuxième garde près du leurre avant qu'il ne se retourne. N'oubliez pas de coordonner vos actions pour ne pas vous faire repérer ! Cachez ensuite les cadavres à côté des autres victimes et récupérez vos équipements. Cette tâche effectuée, observez le champ de vision du soldat qui patrouille derrière le ballon gonflable. Dès qu'il regarde en direction du monticule de neige (là où était en faction l'une de vos victimes), balancez un paquet de cigarettes pour l'attirer et le neutraliser.

Grâce au leurre, vous pourrez attirer l'attention de ces deux hommes

Cela fait, placez votre Leurre à gauche des deux sentinelles qui surveillent la montgolfière. Dès que vous avez activé l'appareil et que vos ennemis détournent leur regard, poignardez-les avec le Béret Vert. La zone étant nettoyée, donnez tout l'équipement du Nageur de combat à l'Artificier, à l'exception du couteau, du grappin et du paquet de cigarettes. Rassemblez ensuite votre équipe au niveau du tas de caisses et de barils à l'ouest. Lorsque vous atteindrez cette destination, regardez plus à gauche pour apercevoir une autre petite cargaison de caisses **(I)**. À quelques pas de là, se trouve un des hublots du navire de combat. Approchez-vous de celui-ci avec le Nageur de combat, puis sélectionnez votre grappin et cliquez dessus. Hissez-vous ensuite sur le navire et entrez par la porte qui vous fait face **(J)**. Dans la nouvelle pièce, liquidez le soldat et l'ouvrier puis passez par la porte près de l'entrée, là où il y a un extincteur.

Servez-vous du grappin pour grimper sur le navire de combat

La salle voisine renferme trois autres hommes. Neutralisez ces ennemis puis examinez l'étagère dans le local technique pour y récupérer un **quatrième Livre Bonus** et **un Uniforme d'Hiver**. Cet équipement en votre possession, empruntez l'escalier puis regardez par le hublot de la porte. Dès que vous verrez le soldat habillé en blanc vous tourner le dos, pénétrez dans la pièce et achevez-le à l'aide de votre poignard. Montez ensuite par l'escalier en rampant et débarrassez-vous des deux officiers avant de vous occuper du garde assis. Cela fait, examinez le meuble et collectez une **Machine Enigma**, des **Cylindres Enigma** et des **Codes Enigma**.

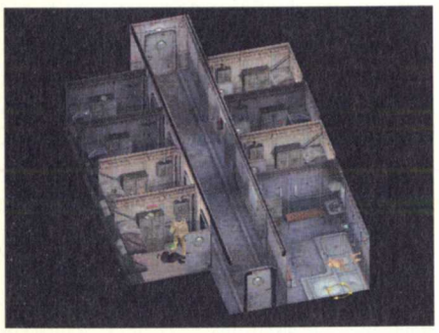
Maintenant, retournez dans la toute première salle que vous avez visitée et regardez par le trou à même le sol. En contrebas, dès que vous apercevrez le soldat vous tourner le dos, descendez par l'échelle et poignardez-le. Approchez-vous ensuite de la cabine où se trouvent deux autres hommes. Avec votre poing, tapez sur le mur pour en attirer un à l'extérieur et neutralisez-le. Faites de même avec le second. En examinant la caisse de bois, vous trouverez du **Poison**, une **Charge explosive**, une **Charge télécommandée** et **des Grenades**. Observez à présent le hublot de la porte et, dès que la sentinelle qui patrouille dans le couloir vous tourne le dos, entrez dans la pièce et débarrassez-vous d'elle. Ouvrez maintenant la porte qui se situe à l'opposé (là où sont présents deux hommes). Balancez ensuite votre paquet de cigarettes au fond de la chambre, vers la tête d'oreiller du lit le plus proche du mur. L'officier va ainsi se lever et se déplacer. Profitez-en pour assommer le garde puis son supérieur.

Récupérez ensuite dans l'armoire un **Uniforme d'hiver** et des **Grenades**. Vers le centre du couloir, un ennemi est assis, la porte de sa chambre ouverte. Jetez votre paquet de cigarettes au pied de la porte qui est à l'opposé. Dès que ce soldat quitte sa chambre pour récupérer les cigarettes, poignardez-le à distance puis occupez-vous du garde immobile

dans le couloir. Récupérez ensuite votre équipement et faites venir le Béret Vert jusqu'à vous. Cachez tous les corps dans la chambre où se trouvaient l'officier et le garde puis fermez la porte. Cela fait, placez votre leurre dans la chambre vide située juste en face. Cette opération effectuée, sortez de la chambre et fermez la porte. Cachez ensuite le Béret Vert à l'intérieur de la pièce où vous avez placé toutes vos victimes et positionnez le Nageur de combat, collé au mur à gauche de la porte où sont situés vos ennemis. Dès que vous actionnez votre appareil, le soldat s'empresse d'accourir dans la chambre. Ouvrez rapidement la porte de votre pièce et allez le poignarder par-derrière aussitôt entré dans la chambre.

L'officier viendra à sa rescousse ! À l'aide du Nageur de combat posté en retrait, lancez votre couteau pour arrêter cet ennemi dans son élan avant qu'il ne puisse atteindre le Béret Vert. Il ne reste plus qu'un homme sous la douche. Occupez-vous-en puis examinez toutes les armoires pour collecter des équipements : **Poisons, Nourriture, Trousses de soins, Uniforme d'hiver**... ainsi que **le cinquième Livre Bonus**. Avec le Béret Vert, observez le hublot de la porte au bout du couloir. Dès que possible, entrez dans la salle voisine et neutralisez la sentinelle présente. En examinant les armoires, vous trouverez d'autres équipements ainsi que **le sixième** et dernier **Livre Bonus**.

Sélectionnez maintenant le Nageur de combat que vous avez laissé dans le couloir et ouvrez la porte de la chambre où se trouve prisonnier le capitaine du sous-marin. Une fois à l'intérieur de la pièce, parlez avec lui pour obtenir de nouveaux objectifs. À présent, emmenez votre duo ainsi que le Capitaine dans la salle précédente (celle où il y a une échelle). Avec le Nageur de combat, regardez par le trou à même le sol. Dès que vous verrez un garde patrouiller de gauche à droite, descendez rapidement puis avancez vers les caisses à droite et baissez-vous. Observez le champ de vision des deux soldats présents pour ne pas être dans leur ligne de mire. Lorsqu'ils seront à votre hauteur, lancez votre poignard sur l'un d'eux et assommez l'autre avec vos poings.



Parlez au capitaine allié pour obtenir de nouveaux objectifs de mission

Ces ennemis neutralisés, récupérez un **Trousseau de Clés** sur un corps et faites descendre le Béret Vert à votre niveau. Examinez la petite caisse de bois pour collecter **un Rossignol** et **une Seringue**. Cela fait, ouvrez la porte de la cellule avec la clé que vous venez de récupérer. À l'intérieur de la salle vous attendent l'Espion, le Voleur et tous les marins prisonniers. Détachez les prisonniers puis parlez à l'un de vos coéquipiers. Maintenant, quittez cette salle puis donnez à l'Espion la seringue, la charge télécommandée, les bouteilles mélangées aux somnifères ainsi que les codes, cylindres et machine Enigma. Enfin, remettez au Voleur ainsi qu'à l'Espion un uniforme d'hiver.

À présent, avec l'Espion, quittez le navire par là où vous êtes entré. Une fois à l'extérieur, récupérez l'uniforme de l'officier que vous avez laissé près de la maison où était maintenu prisonnier le Béret Vert. Lorsque vous aurez enfilé ses vêtements, montez dans la montgolfière et faites-la décoller **(K)**. Dirigez-vous au nord-ouest et posez votre ballon gonflable près des trois caisses explosives **(L)**. Atteignez ces caisses (pour descendre du ballon appuyez sur la touche "X" du clavier), puis récupérez à l'intérieur **deux Charges télécommandées**.

Voici les caisses explosives où vous trouverez deux charges télécommandées

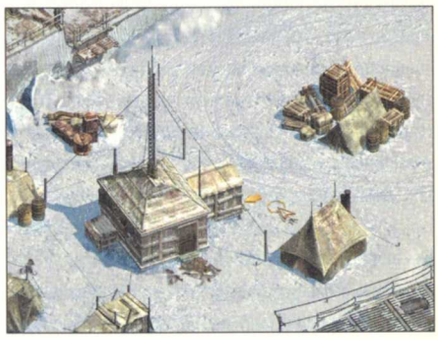
Retournez dans le la montgolfière et, après avoir décollé, posez-vous près de la passerelle du navire de combat **(M)**. Empruntez-la pour monter sur le navire puis utilisez les échelles afin d'atteindre la tour où est posté un garde près d'un pistolet mitrailleur. Une fois en haut, observez le champ de vision du soldat qui patrouille en contrebas près de la banquise. Attendez d'être dans sa ligne de mire puis servez-vous de la seringue sur la sentinelle, près du pistolet mitrailleur. Cette action va attirer le garde patrouilleur qui se précipitera dans votre direction. Baissez-vous et attendez son arrivée près du cadavre. Dès qu'il sera à votre portée, liquidez-le également.

Vérifiez bien que vous portez toujours l'uniforme d'officier sinon, à l'arrivée de votre cible, l'alarme risque de retentir ! Réservez le même sort à la sentinelle qui se trouve à l'opposé, derrière vous. À présent, occupez-vous du garde qui fait des rondes sur

Posez la mongolfière à cet endroit, près de la passerelle

le pont inférieur. Lorsqu'il sera immobilisé près de la passerelle, débarrassez-vous de lui. Chargez-vous ensuite de son compagnon qui patrouille à l'opposé. Pour cela, évitez le champ de vision du soldat qui fait ses rondes le long du navire sur la neige. Cette tâche effectuée, éliminez le garde qui vous tourne le dos, à quelques pas à l'arrière de la coque.

Il ne vous reste plus qu'à quitter le navire et à neutraliser le caporal immobile qui est de dos ainsi que le patrouilleur décrit précédemment. Pour cela, commencez par la sentinelle qui fait ses rondes lorsqu'elle sera à hauteur du caporal. Liquidez ensuite votre seconde cible. Maintenant que la voie est libre, il est temps de rassembler tous les prisonniers pour la grande évasion. Sélectionnez l'ensemble des marins (le capitaine y compris) et sortez du navire accompagné du Voleur et du Nageur de combat. Dirigez-vous vers l'arrière du navire et actionnez le petit mécanisme qui permet de faire descendre une passerelle **(N)**. Quittez ensuite le navire et emmenez ce groupe à l'intérieur du sous-marin.

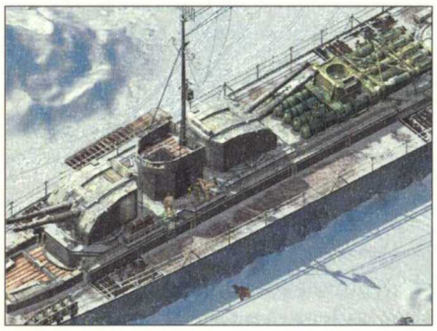


Le centre radio est dans cette maison

Cette opération effectuée, guidez l'Artificier vers le centre radio à gauche près des tentes (à l'endroit où vous avez laissé tous les cadavres de vos victimes). Entrez puis approchez-vous de la radio pour envoyer un message. De nouveaux objectifs vont vous être communiqués. À présent, emmenez le Béret Vert, l'Artificier et l'Espion sur le pont du navire de combat où vous avez laissé le grappin. Dans l'inventaire de l'espion, sélectionnez les trois charges télécommandées et donnez-les à

l'Artificier. Maintenant, avec vos deux hommes, réempruntez la porte de la cabine à gauche. Dans la pièce, regardez par le hublot de la porte près du trou à même le sol.

Deux hommes patrouillent dans la salle autour du mécanisme du canon de proue. Pénétrez-y avec l'Espion puis approchez-vous du panneau de contrôle dans le recoin pour l'actionner. Vos ennemis, en faisant leur ronde, seront neutralisés par le jet de vapeur. Le champ étant libre, faites venir l'Artificier et posez une charge télécommandée dans la pièce. Cela fait, retournez à l'extérieur du navire avec votre duo puis dirigez-vous vers la coque arrière du navire (au niveau des deux canons). Empruntez la petite échelle puis entrez dans la cabine en passant par la porte à droite.



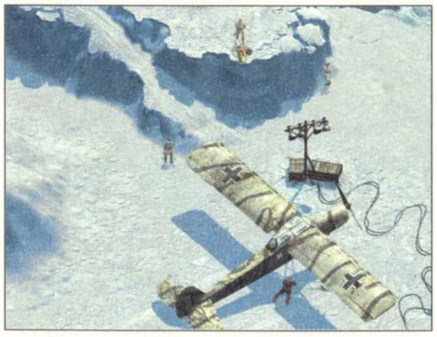
Cette porte donne accès à la salle du canon de la poupe

Descendez maintenant par le trou à même le sol et, une fois en contrebas, débarrassez-vous des trois hommes en présence (ça ne devrait vous poser aucun problème, actionnez simplement les panneaux de contrôle). Dans ces pièces se trouvent les mécanismes du canon de la poupe et du canon central. Pour le moment, allez examiner le hublot de la porte qui donne accès à la salle des machines. Dès que vous verrez le patrouilleur vous tourner le dos, entrez rapidement dans la pièce et déposez au plus vite une charge télécommandée à même le sol avant de sortir sans vous faire repérer (allongez-vous si nécessaire).

Cette phase terminée, emmenez le Béret Vert et l'Espion vers la montgolfière que vous avez laissée près de la passerelle principale du navire de combat. Guidez maintenant l'Espion en direction de l'avion au nord-ouest. Vers l'arrière de l'avion, une sentinelle patrouille près d'un monticule de neige. Attendez qu'il s'immobilise quelques secondes près du tas de neige pour lui parler. Ordonnez à cet ennemi de regarder en direction de l'avion. Cela fait, avec le Béret Vert, grimpez dans le ballon gonflable puis dirigez-vous tout à fait à l'arrière de l'avion **(O)** à l'abri des regards indiscrets. Après avoir posé la montgolfière, rampez vers l'espion et poignardez l'ennemi dans le dos.

À la queue de l'avion, deux caporaux sont en pleine discussion. L'un d'eux est debout tandis que l'autre est assis. Sélectionnez l'Espion et allez parler au soldat debout. Ordonnez-lui de regarder en direction du navire et, pendant ce temps, éliminez son compagnon à l'aide du Béret Vert. Cachez rapidement son cadavre derrière les deux caisses à droite. Chargez-vous ensuite de la sentinelle qui patrouille plus haut et débarrassez-vous-en dès qu'il s'immobilisera au niveau des caisses. Éliminez ensuite le deuxième caporal et dissimulez également son corps aux pieds des caisses.

Placez le Béret Vert le plus proche possible de l'avion et restez sur votre position. Choisissez dès à présent l'Artificier et posez une charge télécommandée sur un des mécanismes à canon, puis une charge explosive sur l'autre. Vous aurez 20 secondes avant que la charge explosive ne s'active ! Ne perdez pas de temps et quittez rapidement le navire pour vous rendre en direction du sous-marin. L'explosion va faire retentir le système d'alarme, mais ne craignez rien, vous serez déjà loin ! En atteignant la passerelle du submersible, activez vos trois détonateurs l'un après l'autre puis descendez dans le sous-marin où vous attend une partie de l'équipage **(P)**.



Balancez une bouteille de vin devant cette sentinelle

À présent, avec l'Espion, rendez-vous au pied de la pente donnant accès à une petite montagne. Vous allez apercevoir une sentinelle immobile qui scrute l'horizon en direction de l'appareil. Jetez une de vos bouteilles soporifiques à ses pieds. Dès qu'il aura récupéré ce vin modifié, retournez vers l'avion et montez rapidement dans le cockpit. Attendez que cet ennemi ingurgite le contenu de la bouteille et se mette à vaciller pour faire monter à son tour dans l'avion le Béret Vert. Tous vos principaux objectifs étant remplis, cette mission s'achève...

DESTINATION : BIRMANIE

Votre équipe se compose de quatre hommes : le Béret Vert, le Sniper, le Chauffeur et le Voleur. L'objectif de la mission consiste à libérer un chef spirituel ainsi que des prisonniers Ghurkas. Vous devrez ensuite éliminer le tyran qui occupe cette citadelle puis évacuer la zone en empruntant la barque en compagnie du chef spirituel...

Observez le champ de vison du garde qui patrouille le long de la berge, juste devant les palmiers. Sélectionnez ensuite le Béret Vert et guidez-le vers la gauche, là où se tient immobile une sentinelle. Dès que possible, poignardez cet ennemi et cachez son corps derrière le lampadaire. Cette tâche effectuée, restez à couvert près de la position où se tenait ce défunt garde, puis attendez que le patrouilleur soit de dos à votre hauteur pour le neutraliser. Emmenez son corps à côté de votre précédente victime. Maintenant, composez un duo avec le Chauffeur et le Sniper.

Neutralisez rapidement cette sentinelle

L'espion et le chauffeur se chargeront de ces deux ennemis

Dirigez ces deux hommes vers l'est (à droite de l'écran). Dans cette zone sont présents deux soldats. Répartissez les tâches en plaçant chacun de vos hommes derrière l'un de ces ennemis (le plus proche possible et sans vous faire repérer). Coordonnez bien vos actions et, dès que possible, assommez le garde de droite puis, dans la foulée, occupez-vous de celui de gauche. Après les avoir bâillonnés, utilisez le fusil du sniper et liquidez la sentinelle qui patrouille en hauteur sur le balcon

d'une pagode au nord-ouest **(A)**. Ne l'abattez pas lorsqu'elle est devant la porte au risque d'ameuter d'autres ennemis.

Abattez ce soldat lorsqu'il sera à cet emplacement

À présent, avec le Béret Vert, chargez-vous du dernier garde à gauche puis déplacez son cadavre vers vos autres victimes. Cela fait, plongez dans le canal puis nagez en direction des deux escaliers qui donnent accès au quai voisin. En rampant, gravissez l'escalier et dirigez-vous à gauche vers un soldat immobile. Dès que possible, achevez-le puis occupez-vous de la sentinelle plus haut, près de l'escalier, dès qu'elle allumera sa cigarette (son champ visuel sera inerte à ce moment précis).

Cette besogne effectuée, montez l'escalier puis entrez dans le temple **(B)** pour parler au chef spirituel qui vous donnera de nouveaux objectifs. Il est temps de faire entrer dans la danse le Voleur. Guidez-le jusqu'à l'entrée du temple puis utilisez l'échelle de corde dans votre inventaire pour la placer sur la façade droite de l'escalier **(C)**. Une fois qu'elle est déployée, faites sortir le Béret Vert et le chef spirituel puis descendez dans la petite cour.

Dans ce temple vous trouverez le chef spirituel

Utilisez ensuite la grande échelle afin d'atteindre le toit d'une bâtisse. Une fois en haut, examinez le trou et attendez que la sentinelle qui se trouve dans la salle vous tourne le dos pour pénétrer dans la chambre. Dès que vous êtes en contrebas, poignardez votre ennemi, puis empruntez un nouveau trou dans la pièce pour descendre. Vous allez rencontrer les Ghurkas. Ils ont la volonté de se battre mais ne possèdent pas d'arme pour vous aider. Parcourez le couloir puis franchissez la porte.

Vous vous retrouverez sous l'eau. Faites surface puis, en rampant, grimpez sur l'escalier de gauche (attention aux crocodiles). Au sommet, posez votre leurre puis allez vous cacher vers le petit bâtiment à droite. En activant votre appareil, vous attirerez la sentinelle de gauche. Dès que possible, franchissez la petite porte en haut à gauche (et cela toujours en rampant). À l'intérieur de la salle, poignardez le garde à gauche puis parlez au **contact allié**. Après le court intermède, examinez toutes les caisses dans chacune des pièces. Il faudra, bien sûr, neutraliser les deux soldats présents, ce qui ne devrait vous poser aucun problème !

Votre contact est juste derrière cette porte

En récupérant le contenu de ces caisses, vous obtiendrez des **Fusils japonais**, des **Munitions pour fusil à lunette**, des **Grenades à gaz**, des **Grenades fumigènes** et des **Cocktails Molotov**. Le dernier garde de la zone éliminé, sortez par la porte en rampant. Rejoignez rapidement l'escalier où se trouve votre leurre et, une fois celui-ci récupéré, plongez. De là, réempruntez le petit conduit où sont restés les soldat alliés. Il ne vous reste plus qu'à donner le fusil japonais à l'un des hommes pour tous les armer. Pour cela, examinez un soldat puis faites passer le fusil japonais de votre inventaire au sien. À présent, rassemblez tous ces hommes avec vous et quittez le tunnel.

Une fois dans la chambre, empruntez l'échelle pour vous retrouver sur le toit de la bâtisse. Réunissez toute votre équipe à ce niveau. Donnez les munitions pour fusil à lunette au Sniper. Remettez les

Grenades à gaz ainsi que les grenades fumigènes et cocktails Molotov au Chauffeur. Placez ensuite le Sniper sur le bord de la toiture, près de la grande échelle **(D)**, et sortez son fusil afin qu'il puisse faire face à la grande statue de Bouddha. Pendant ce temps, le Chauffeur et le Béret Vert descendront du toit en passant par la grande échelle. Une fois en contrebas, à l'aide du Chauffeur, posez un piège devant l'entrée de la grande cour où est située la gigantesque statue.

Avec le Béret Vert, placez votre leurre à droite de cette entrée. Cela fait, allez vous mettre à l'abri (collé au mur à l'opposé du leurre). Maintenant, il va falloir coordonner vos actions ! Actionnez le leurre pour attirer la sentinelle postée à l'avant de l'entrée. Lorsqu'elle va se déplacer, elle tombera dans le piège déposé par le Chauffeur. En voyant son compagnon d'armes à terre, un autre soldat va accourir dans votre direction. Sans perdre de temps, sélectionnez le Sniper et, dès que ce garde sera dans votre ligne de mire, abattez-le !

Dès que vous apercevez votre ennemi... snipez-le !

Cette opération effectuée, emmenez le Sniper dans la grande cour et avec lui vous allez faire le nettoyage dans le secteur. Pour cela, commencez par appuyer sur le touche "F11" afin de repérer le nombre d'ennemis présents. En rampant jusqu'à la statue de Bouddha, éliminez rapidement le sniper qui essayera de vous prendre pour cible. Occupez-vous ensuite des soldats présents dans le même bâtiment avant de liquider le reste des sentinelles gênantes.

Le champ étant libre, emmenez le Chauffeur dans la cour puis faites-le entrer par la porte du bâtiment plus au nord qui donne accès à la centrale radio **(E)**. À l'intérieur, neutralisez l'ouvrier à gauche puis allez placer un piège près de l'échelle. Placez-vous ensuite près du paravent et, avec votre poing, tapez dessus. Le soldat qui se trouve de l'autre côté va venir dans votre direction et tombera dans le piège.

Récupérez maintenant votre équipement puis examinez l'armoire afin d'y collecter une **Trousse de soins** et **un premier Livre Bonus**. Cet équipement en main, sortez par la porte puis sélectionnez dans votre inventaire les grenades à gaz et balancez-les au niveau des deux fenêtres de ce bâtiment (une icône spéciale doit apparaître lorsque votre curseur passe dessus). Cela fait, retournez rapidement dans la salle et empruntez l'échelle pour monter. Une fois à l'étage supérieur, bâillonnez les deux gardes avant qu'ils ne se réveillent et occupez-vous d'un troisième homme qui vous tourne le dos.

Jetez une grenade à gaz vers la fenêtre de la centrale radio

Le secteur sécurisé, emmenez tous les guerriers Ghurkas jusqu'au Chauffeur. Faites pivoter l'angle de la caméra pour voir de face la gigantesque statue de Bouddha. Au pied de celle-ci, il y a une porte (elle vous permet de visiter l'intérieur du monument). Juste en face de cette entrée (au sud), vous pouvez apercevoir un passage sous un arc qui donne accès à un escalier. Avec le Béret Vert et le Voleur, empruntez ce passage et attendez l'arrivée d'une sentinelle au bas de l'escalier pour la neutraliser.

Cela fait, entrez en rampant par la porte de la maison à droite. Dès que le patrouilleur qui circule dans le secteur sera dans la première chambre en bas à gauche (avec deux autres soldats immobiles), lâchez Spike (la souris du Voleur). Placez-la dans le coin du mur en bas à gauche. Lorsque vos ennemis seront figés sur le rongeur, poignardez-les un par un avec le Béret Vert.

Faites la même diversion avec les gardes dans la chambre en haut à droite. Examinez ensuite le meuble et récupérez **un deuxième Livre Bonus**. Cette opération effectuée, retournez dans la grande cour où est située la gigantesque statue. Faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir la sculpture de Bouddha de dos. Avec votre duo, entrez par le passage juste à droite de l'arc. Ouvrez la porte à gauche puis neutralisez un premier garde. Examinez ensuite la bibliothèque afin de récupérer **un troisième Livre Bonus**.

Utilisez la souris pour attirer l'attention des deux sentinelles dans la pièce d'à côté, à gauche (placez-la au pied du garde assis vers l'angle du bureau) puis, avec le Béret Vert, poignardez-les. En fouillant le bureau, collectez un **Paquet de cigarettes** et des **Grenades à gaz**. Vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser du soldat devant la deuxième bibliothèque. Examinez-la et récupérez **un quatrième Livre bonus**. Maintenant, quittez les lieux puis, une fois à l'extérieur, avec le Voleur empruntez la porte de la maison à droite (en rampant). Escaladez tout de suite le grand escalier puis, à l'étage supérieur, entrez dans la salle où se trouvent deux étagères. Assommez le garde présent puis examinez les meubles pour obtenir **une Grenade à gaz** et un **cinquième Livre bonus**.

Retournez auprès du Béret Vert qui vous attend à l'extérieur. Cela fait, changez l'angle de la caméra pour apercevoir sur la gauche un grand pont ainsi qu'une Barque. Sélectionnez le chef spirituel et faites-le monter dans la barque **(F)**. Devant le pont, vous avez accès à deux portes, mais elles sont gardées par un sniper caché sur une tour juste à gauche. À l'aide de votre tireur d'élite, abattez cet ennemi à distance. Ensuite, emmenez votre duo (Béret Vert et Voleur) près du grand pont et examinez la porte de droite. Lorsque vous verrez que la sentinelle vous tourne le dos, pénétrez dans le bâtiment et neutralisez cet ennemi.

Snipez le tireur d'élite qui est caché dans la tour

Cela fait, utilisez la souris du Voleur pour attirer l'attention des trois hommes dans la pièce à gauche. Débarrassez-vous d'eux dès que possible. En examinant les meubles, collectez **un sixième Livre bonus et des Grenades à gaz**. Quittez à présent la maison et pivotez l'angle de la caméra pour apercevoir la barque sur votre droite. En face de vous se trouve une autre maison : passez donc par la porte et, dès que possible, éliminez le garde en présence. Passez ensuite par l'escalier à gauche puis, à l'étage inférieur, débarrassez-vous des deux sentinelles (servez-vous de la souris du Voleur).

Examinez ensuite l'armoire pour récupérer **un septième Livre bonus**. Cela fait, retournez à l'extérieur et dirigez-vous vers le bâtiment de poste radio (là où est resté le Chauffeur). De nouveau, changez l'angle de la caméra pour voir une autre maison, à gauche de ce bâtiment. Passez par la porte de celle-ci. Neutralisez les trois gardes en présence avec votre duo de choc. En observant les meubles, vous trouverez **un huitième Livre bonus**.

Passez ensuite à l'étage supérieur en utilisant l'échelle de la première salle. Là haut, neutralisez les deux gardes puis examinez la bibliothèque pour trouver **le neuvième et dernier Livre bonus**. Celui-ci en votre possession, rebroussez chemin pour vous rendre à l'extérieur. De là, servez-vous du Sniper pour nettoyer la zone où se trouve la barque. Réunissez ensuite toute votre équipe (hormis le Voleur et un guerrier Ghurka que vous placerez dans la tour du poste radio) et armez les guerriers de fusils avant de les guider vers le pont. Placez-vous au centre du pont à plat ventre.

Placez vos hommes à cet endroit du pont et ne ratez pas le général ennemi !

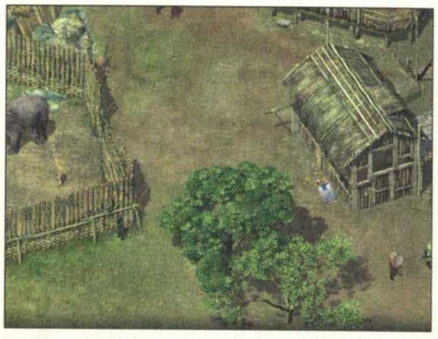
Positionnez ensuite les Ghurkas en première ligne, de sorte qu'ils pointent leur viseur sur la zone d'accès au pont **(G)**. C'est la seule et unique zone que les ennemis peuvent emprunter pour entrer dans la citadelle (référez-vous à la scène cinématique qui suivra après le message radio). Vos hommes, quant à eux, resteront en retrait juste derrière cette défense. Cela fait, choisissez pour tous un mode de combat "Agressif" (appuyez sur la touche L puis Z du clavier). Maintenant, sélectionnez le Voleur puis ordonnez au guerrier Ghurka qui est resté dans la tour d'envoyer un message radio. Pour cela, choisissez-le et faites-lui activer la radio.

Une armée d'ennemis va arriver par le grand pont. Sélectionnez le Sniper et abattez en premier lieu les Artificiers ainsi que les Tireurs d'élite qui eux aussi possèdent des lunettes de visée. Ne laissez passer personne et surtout pas le Général que vous devrez abattre (il a un uniforme de couleur différente) ! Si votre Sniper n'a plus de munitions, empruntez le fusil d'un des Ghurkas en le prenant dans son inventaire. L'assaut terminé, réunissez tous vos hommes et faites-les monter sur la barque **(F)** en compagnie du Chef spirituel...

LE PONT DE LA RIVIÈRE KWAI

Votre objectif de mission est de libérer un colonel et de vous emparer d'explosifs afin de détruire un pont. Pour cela, votre équipe sera composée du Béret Vert, du Nageur de combat, du Chauffeur et du Voleur.

Sélectionnez le Voleur puis jetez un paquet de cigarettes en bas de l'écran au sud **(A)** dès que la sentinelle qui patrouille tout le long de la barrière est de dos. Avec le Nageur de combat, supprimez le premier ennemi qui viendra ramasser les cigarettes puis déplacez son cadavre près de vos coéquipiers. Attendez l'arrivée du garde patrouilleur qui tombera également dans le piège et réservez-lui le même sort. Cela fait, récupérez le paquet de cigarettes et longez la barrière de bambou jusqu'à son extrémité. Sur la droite, vous devriez apercevoir une tour de guet avec deux soldats qui font des allers-retours. Au nord, un garde fait sa ronde le long de l'entrée d'une cour où se trouve un éléphant. Balancez votre paquet de cigarettes en direction de la maison à droite **(B)**.



Attirez un patrouilleur en lançant un paquet de cigarettes vers la maison

Une fois que le patrouilleur est immobilisé devant le paquet, lancez-lui votre poignard pour l'éliminer. Récupérez ensuite votre équipement et, cette fois, balancez vos cigarettes au niveau des arbres, plus bas. Réservez le même sort mortel au malheureux qui tombera dans le piège. Occupez-vous ensuite de l'ennemi qui est debout près de la Jeep et, enfin, chargez-vous de la sentinelle immobile sur la tour de guet. Déplacez tous les corps de vos adversaires au pied de la tour. Cela fait, sélectionnez le Béret Vert et posez votre leurre au pied de la longue barrière de bambou, parallèlement au soldat qui se trouve dans la cour de l'éléphant **(C)**.

Placez votre leurre à cet endroit

Lorsqu'il entendra le bruit, il se dirigera dans votre direction. Profitez-en pour emmener le Nageur de combat vers cet ennemi et le poignarder par-derrière ! Maintenant, observez le champ de vision du soldat qui fait sa ronde près de la rivière. Postez-vous ensuite à l'endroit où vous avez neutralisé l'ennemi qui avait été piégé au niveau de la maison.

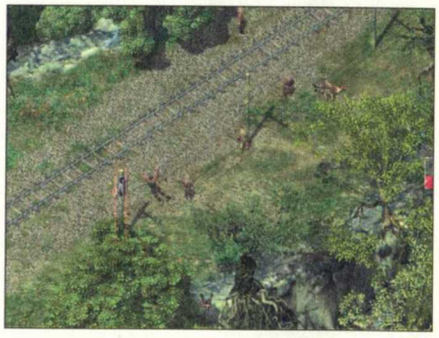
De là, jetez un paquet de cigarettes devant l'entrée de la cour de l'éléphant **(D)**. Dès que la sentinelle qui patrouille près de la rivière viendra récupérer les cigarettes, poignardez-le et emmenez son cadavre près de ses défunts compagnons. Un peu plus en hauteur par rapport à l'éléphant, vous devriez apercevoir un soldat immobile qui surveille le rivage. Utilisez les cigarettes et lancez-les au pied du rocher à droite de cet ennemi **(E)**. Toujours à l'aide des cigarettes, neutralisez l'un des gardes qui discutent à quelques mètres en lançant le paquet près de la caisse métallique à droite **(F)**. Chargez-vous ensuite de son compagnon qui vous tourne le dos.

Pour attirer le garde en faction sur la gauche, balançez les cigarettes au pied du rocher

Les deux ennemis qui restent à droite ne devraient pas vous poser de problème non plus. Occupez-vous d'abord de la sentinelle qui est près de la maison puis du garde accroupi devant la barque. Cette zone est maintenant sécurisée. En rampant, entrez par la porte de la deuxième maison, dès que possible. À l'intérieur, neutralisez l'ouvrier puis refermez la porte de la chambre avant d'examiner le meuble. Vous pourrez y récupérer des **Cocktails Molotov**, des **Jumelles**, des **Grenades Fumigènes**, un **Grappin**, une **Bouteille de vin** et **un deuxième Livre bonus**. Maintenant, à l'aide du Voleur, déverrouillez les serrures des deux caisses qui se trouvent à l'extérieur dans le secteur (l'une sur la tour de guet et l'autre au pied de la seconde maison). Collectez un **Paquet de cigarettes**, une **Trousse de soins**, de **la Nourriture**, une **Bouteille de vin**, une **Mitrailleuse**, des **Cocktails Molotov** et des **Grenades fumigènes**.

Avec le Nageur de combat, pénétrez dès que vous le pourrez dans la première maison et neutralisez rapidement les trois ennemis en présence (commencez par le soldat près de l'entrée). En examinant le meuble, vous trouverez un **Paquet de cigarettes**, une **Cisaille** et **un premier Livre bonus**. Faites ensuite venir le Voleur pour qu'il ouvre la caisse métallique puis récupérez une **Échelle de corde** ainsi que **trois Bouteilles de vin**.
Cet équipement en votre possession, quittez la maison. À présent, avec le Béret Vert et le Voleur, grimpez au sommet du poteau téléphonique près de la barrière de bambou **(G)** et progressez le long des câbles jusqu'à vous retrouver tout à l'ouest des rails de train (à gauche de l'écran).

En arrivant au bout des câbles et, dès que possible, mettez pied à terre et baissez-vous. À ce niveau, vous pouvez apercevoir cinq ennemis. Quatre d'entre eux sont immobiles tandis que le dernier fait sa ronde le long des rails. Attendez que la sentinelle qui patrouille vous tourne le dos pour vous occuper du premier homme le plus proche. Dissimulez alors son corps au bord du précipice**(H)**. Chargez-vous ensuite du patrouilleur dès qu'il s'immobilisera à quelques mètres de vous. Les deux soldats suivants ne vous poseront pas de problème. La tâche effectuée, déplacez tous les corps au bord du précipice.



Lorsque vous atteindrez le dernier poteau télégraphique, descendez et allongez-vous

En ce qui concerne le dernier garde posté devant le pont, il faudra faire diversion. Le champ de vision de l'un de ses compagnons d'armes est figé sur la position de votre cible. Utilisez le leurre et placez-le sur les rails à gauche de ce garde **(I)**. Allez ensuite vous cacher derrière cet ennemi puis actionnez votre appareil. Lorsqu'il se déplacera vers le leurre et sera immobile, achevez-le. Pour vous débarrasser du soldat immobile au centre du pont, servez-vous du paquet de cigarettes et lancez-le sur les rails juste à l'entrée du pont. Positionnez-vous hors de son champ de vision et, dès que vous le pourrez, neutralisez cet ennemi.

En contrebas, vous devriez apercevoir trois soldats. À l'aide du Nageur de combat, vous n'aurez aucun mal à les éliminer un par un. Cela fait, restez en position près de la barque **(J)**. Sélectionnez maintenant le Chauffeur et emmenez-le auprès du Béret Vert et du Voleur. Faites ramper votre trio sur le pont. En examinant les barils entreposés à cet

endroit, vous trouverez **un troisième Livre bonus**. Éliminez maintenant le seul soldat encore présent sur le pont en prenant garde au champ de vision du geôlier, en contrebas à droite. Déplacez rapidement son corps pour ne pas vous faire repérer. Rendez-vous ensuite près de la grande échelle qui permet de descendre.

Lancez vos cocktails Molotov en direction de l'ennemi en contrebas

En contrebas, une sentinelle qui patrouille le long du rivage s'arrête de temps à autre au bas de l'échelle. Dès qu'elle sera immobile, à cet endroit servez-vous d'un cocktail Molotov pour l'éliminer. En apercevant le cadavre calciné, un autre garde va se diriger vers l'échelle. Réservez-lui le même sort ! Cela fait, toujours avec le Chauffeur, descendez par l'échelle et dirigez-vous vers le soldat à l'ouest près de la cage. Neutralisez-le puis poursuivez votre chemin tout à gauche, là où se trouve un deuxième éléphant. En rampant, placez-vous derrière l'ennemi immobile de dos près du rivage. Posez un piège à sa gauche puis frappez-le. La sentinelle qui se trouve en retrait va accourir dans votre direction et tombera dans le traquenard. Il ne vous restera plus qu'à vous débarrasser de l'officier restant.

Votre piège placé à cet endroit sera mortel

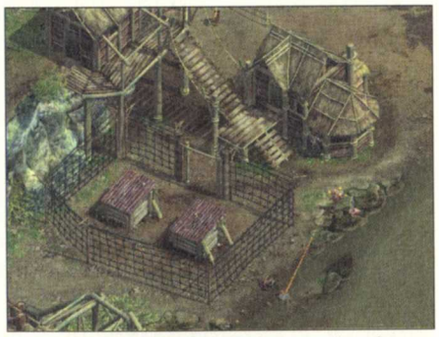
Maintenant, avec le Nageur de combat, pagayez jusqu'à la cage à prisonnier sur l'autre rive. Descendez de la barque puis rendez-vous au pied de l'échelle à droite. De là, rampez vers l'est pour vous placer sous le pont. Une sentinelle est présente dans le secteur. Attendez que le geôlier vous tourne le dos puis jetez un paquet de cigarettes vers le pied du pont. Dès que possible, neutralisez cet ennemi puis emmenez son corps vers les cadavres calcinés. Cette opération effectuée, placez-vous rapidement à l'endroit où se tenait votre victime **(K)** et attendez que le geôlier soit attiré par les cigarettes puis par les cadavres près de l'échelle pour l'éliminer également. Fouillez ensuite son corps afin de récupérer des **Clés**.

Caché à cet emplacement, votre victime ne vous apercevra pas

Maintenant, retournez au même emplacement de votre embuscade et, toujours à l'aide des cigarettes, attirez un ennemi qui est perché plus haut (immobile près d'une maison) en balançant votre paquet en direction du rivage, entre les barbelés et le pied du pont **(L)**. À son approche, il apercevra les cadavres que vous avez laissés en retrait. Poignardez-le avant qu'il puisse réagir puis emmenez son corps vers vos autres victimes. Cela fait, allez vous placer derrière le soldat qui prend son bain, et ce en rampant. Changez l'angle de vue de votre caméra afin d'apercevoir sur votre gauche la clôture de fils barbelés où est maintenu prisonnier le colonel. À cet endroit, un escalier mène vers deux maisons et une patrouille composée de deux sentinelles effectue des allers-retours dans la zone.

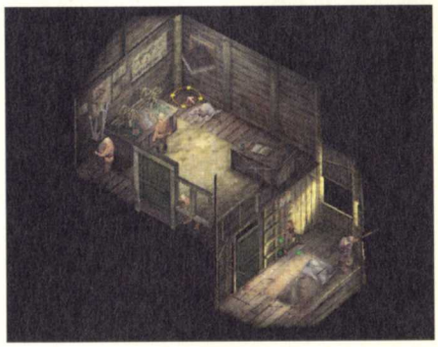
Si vous lancez vos cigarettes vers ce rivage, l'ennemi perché en hauteur sera attiré

Attendez que les deux hommes descendent en même temps l'escalier et vous tournent le dos pour éliminer l'ennemi qui est près de vous. Sans perdre un instant, courez vers la première marche d'escalier et collez-vous à la maison **(M)**. De retour de sa ronde, un premier garde sera attiré par le corps de votre précédente victime : profitez-en pour le neutraliser. Ensuite, retournez près de l'escalier puis montez les premières marches et restez à plat ventre sur le plancher. Au bout de quelques secondes, la seconde sentinelle viendra. En accourant vers les deux cadavres qui gisent au sol, votre ennemi ne s'apercevra pas de votre présence. Débarrassez-vous-en avec le poignard puis déplacez tous les corps vers le bas de l'escalier.



Dès que la sentinelle se précipitera vers le cadavre, lancez-lui votre couteau

L'opération terminée, allez parler au colonel pour le libérer **(N)**. Montez ensuite les premières marches d'escalier puis attendez devant la porte. Pendant ce temps, emmenez le Voleur près du Nageur de combat. Dès qu'il atteindra sa destination, faites-le entrer par la fenêtre à droite de la porte. Une fois à l'intérieur de la maison, approchez-vous de la petite échelle. Au premier étage, trois ennemis sont présents. Deux d'entre eux ont le dos tourné et le troisième effectue sa ronde. Servez-vous de votre souris (Spike) et placez-la dans le coin du mur à droite de la maquette, et ce dès que le patrouilleur s'immobilisera devant cette reproduction en miniature du pont.



Spike la souris vous sera bien utile dans certaines situations

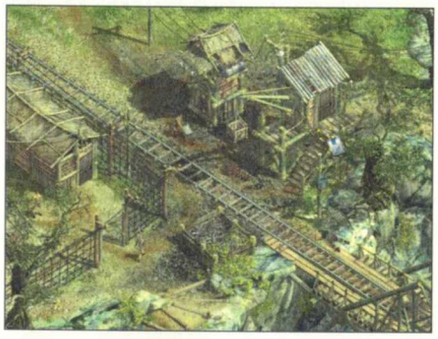
Lorsque leur attention sera captée, montez rapidement à l'échelle et attendez patiemment qu'ils reprennent leurs habitudes pour commencer à assommer le patrouilleur puis le garde près de la fenêtre et, enfin, l'ennemi à côté du meuble. Sans perdre de temps, faites entrer le Nageur de combat en vous servant des clés du geôlier pour ouvrir la porte de la maison. Ensuite, bâillonnez tout ce petit monde avant d'examiner le meuble. Vous y trouverez **le quatrième Livre bonus** ainsi qu'une **Bouteille de vin** et des **Pelles**. Cet équipement en votre possession, débarrassez-vous de la sentinelle en contrebas. Maintenant que le champ est libre, emmenez le colonel dans la maison puis, avec lui, cliquez sur la maquette.

De nouveaux objectifs vous ont été communiqués. Vous savez maintenant où placer les charges explo-

sives ! Sélectionnez le Chauffeur que vous avez laissé près de l'éléphant et guidez-le jusqu'à la cage où sont les prisonniers (O). Faites de même avec le Nageur de combat. Arrivé sur place, enfilez votre combinaison et plongez sous l'eau. À l'aide du harpon, neutralisez le crocodile qui se trouve dans le secteur puis, avec le Chauffeur, tirez sur le mécanisme à corde qui maintient la cage. Dès qu'elle tombera à l'eau, vous n'aurez que 30 secondes pour libérer les prisonniers avant qu'ils se noient.

Avec votre pistolet, tirez sur la corde pour faire tomber la cage

Cliquez sur la cage à l'aide du Nageur de combat puis faites surface et rejoignez la rive. Emmenez à présent le Colonel près de la barque puis, avec le Voleur, grimpez au sommet de l'escalier (en rampant). Dans la maison qui vous fait face se trouve le centre télégraphique (P). Pour le moment, n'y entrez pas ! Plus à gauche, il y a une autre petite maison avec une sentinelle. Utilisez la souris du Voleur pour attirer l'attention de cet ennemi. Dès qu'il ne regarde plus dans votre direction, courez au niveau de la fenêtre de cet habitat puis faufilez-vous à l'intérieur.
Deux ennemis sont présents. Sans faire de bruit, examinez le petit meuble en hauteur et récupérez à l'intérieur **un cinquième Livre bonus**. Ce bouquin entre vos mains, utilisez Spike (la souris) sur le coin du mur à gauche du tonneau. Sortez par la porte en passant derrière le garde. À l'extérieur, servez-vous une nouvelle fois de la souris pour attirer l'attention de la sentinelle puis retournez à la porte qui donne accès au centre télégraphique. C'est au tour du Béret Vert de montrer ses talents ! Avec lui, longez les rails et placez-vous près du poteau télégraphique. Faites pivoter l'angle de la caméra afin d'apercevoir sur votre gauche un campement de prisonniers et, sur la droite, un escalier qui donne accès à une petite cabane.



Balancez les cigarettes à cet endroit pour attirer le patrouilleur

Attendez que le patrouilleur à l'intérieur du campement vous tourne le dos pour lancer votre paquet de cigarettes sur la dernière marche qui permet d'atteindre le sommet de l'escalier. En rampant dans sa direction, attendez que votre ennemi s'immobilise devant le paquet pour le poignarder. Cela fait, entrez rapidement dans la petite cabane et regardez par le trou de la porte. La sentinelle qui patrouillait dans le campement va accourir dans votre direction. Dès qu'elle est de dos, sortez par la porte et neutralisez-la ! Après avoir caché les deux corps dans la cabane, récupérez votre paquet de cigarettes, sortez et entrez dans le campement en rampant. Changez une nouvelle fois l'angle de vue de votre caméra afin d'apercevoir les portes de chaque cabane.

Collez-vous à présent à la façade droite de la plus grande cabane. De là, attendez patiemment qu'une sentinelle vienne se poster de dos, près des fils barbelés plus haut, puis poignardez-la. Occupez-vous ensuite du soldat qui se déplacera vers la porte de la cabane où vous êtes. Pénétrez dans la cabane puis examinez l'étagère pour y récupérer **un sixième Livre bonus** ainsi que **des Explosifs**. En sortant de cet habitat, dirigez-vous vers la dernière cabane tout à gauche (Q). Regardez par le trou de la porte et, dès que vous verrez le patrouilleur s'agenouiller en étant de dos, pénétrez dans la cabane. Éliminez rapidement le soldat à droite puis, avant qu'il se relève, assommez le patrouilleur. Une fois que vous l'avez ligoté, fouillez l'étagère et récupérez **le septième et dernier Livre bonus** ainsi que **des Explosifs**.

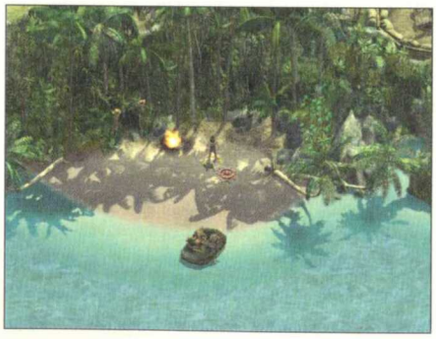
Cela fait, retournez sur le pont à l'endroit où sont entreposés les barils (R). Examinez-les puis sélectionnez les explosifs pour les poser à l'intérieur de l'inventaire "Piège Explosif". Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le Nageur de combat qui est resté près de la barque. Avec le Voleur, entrez dans le centre télégraphique et éliminez les trois ennemis en présence à l'aide de la mitrailleuse. Ces soldats hors d'état de nuire, vous n'avez plus qu'à envoyer un message par télégramme pour terminer la mission !

LES CANONS DE SAVO

Votre mission va consister à neutraliser la défense japonaise sur l'île de Savo. Pour cela, vous devrez détruire tous les canons ennemis qui sont présents dans le secteur. Pour mener à bien cet objectif, vous serez épaulé par le Nageur de combat, Le Béret Vert, L'Artificier et le Chauffeur.

Commencez par sélectionner le Nageur de combat puis pagayez vers le nord-est jusqu'à l'île de Savo où vous attend un naufragé (A). En atteignant le rivage, faites descendre le Nageur du canot pneumatique puis allez parler à cet homme. Il vous donnera quelques conseils et vos objectifs de mission seront mis à jour. En compagnie du naufragé, guidez le Nageur de combat vers la plage plus à l'est (à droite de l'écran). Faites en sorte qu'ils longent les rochers afin qu'ils ne se fassent pas repérer par la sentinelle qui guette près d'un canon.

En arrivant vers la plage, laissez le Nageur de combat en retrait dans l'eau, caché derrière un palmier (B). Pendant ce temps, avec le naufragé, gambadez sur l'île en vous dirigeant vers un deuxième canon plus à droite.



Le naufragé est un allié indispensable

Sur la plage vous pouvez apercevoir quatre ennemis. L'un patrouille en direction du rivage, un autre est posté près d'un canon et les deux derniers sont à côté d'une caisse. Déplacez le naufragé pour le positionner entre le deuxième canon et la barrière en bois (C). Dès que le patrouilleur sera à votre hauteur, faites sonner le clairon ! Pendant que celui-ci sera distrait, emmenez le Nageur de combat vers les soldats (D) près de la caisse et assommez-les avant de les bâillonner. N'oubliez pas de faire sonner le clairon tant que votre Nageur n'aura pas atteint ses cibles.

Vos ennemis ligotés, approchez-vous le plus près possible du patrouilleur. Ensuite, faites courir le naufragé près de la sentinelle postée à côté du canon (E) et, sans perdre de temps, sonnez une nouvelle fois le clairon. Avant que le patrouilleur ne retourne à sa ronde, débarrassez-vous-en à l'aide

LES CANONS DE SAVO

du couteau du Nageur de combat puis emmenez son cadavre vers vos deux autres victimes. Coordonnez bien votre opération pour qu'il n'y ait pas de temps mort à chacune de vos actions !

Examinez la caisse et récupérez **des Mines** à l'intérieur. Lorsque la sentinelle près du canon retournera à ses occupations, passez derrière elle en rampant et liquidez-la. Occupez-vous ensuite des deux soldats qui patrouillent un peu plus haut près d'un rocher. Servez-vous du naufragé pour attirer leur attention puis assommez-les par l'intermédiaire du Nageur de combat. Après avoir déplacé les corps vers vos autres victimes, empruntez le premier passage ouvert du haut à gauche (là où est situé un canon antiaérien) qui donne accès à un local de munitions **(F)**.

Dès que possible, descendez par l'escalier puis neutralisez les deux ennemis lorsqu'ils vous tourneront le dos. Examinez l'étagère et récupérez **un premier Livre bonus** ainsi que **deux Charges télécommandées** et **des Grenades**. Quittez ensuite la salle puis sélectionnez votre duo (Nageur de combat/naufragé) et, cette fois, empruntez le deuxième passage.

À l'intérieur, mettez en œuvre l'association de votre duo pour neutraliser tous les ennemis en présence (diversion puis action). En examinant la caisse, vous pourrez obtenir **une Charge télécommandée** et **une Échelle de corde**. Franchissez le tunnel pour vous retrouver dehors et réitérez l'opération pour vous débarrasser des trois hommes en présence. Pour la sentinelle près du canon antiaérien, prenez garde au champ de vision du patrouilleur plus en hauteur. Lorsque vous l'aurez neutralisée, laissez son corps sur place et allez vous mettre à gauche de la petite échelle. Dès que le patrouilleur verra le cadavre de son compagnon d'armes, il se précipitera dans sa direction. Attendez qu'il commence à descendre de l'échelle pour le poignarder.

La diversion effectuée par le naufragé vous permettra de neutraliser trois ennemis

Montez ensuite sur la corniche supérieure puis lancez votre poignard en direction de la sentinelle immobile. Au niveau supérieur, à gauche d'un ponceau, vous pouvez apercevoir une petite maison d'où sort de temps à autre un soldat. Observez son champ de vision. Attendez qu'il quitte la maison et, à l'aide du naufragé, attirez l'attention des deux gardes qui sont en train de discuter au nord, à gauche d'un grand pont. Pour cela, atteignez la corniche supérieure puis placez le naufragé derrière le soldat qui est sur le pont. Après avoir fait sonner le clairon (à plusieurs reprises si nécessaire), assommez les deux gardes avant de vous en prendre à la sentinelle à droite. Déplacez ensuite les deux corps laissés en retrait pour les emmener sur le pont. Cela fait, en étant à plat ventre, réempruntez la petite échelle. Avancez dans l'eau à gauche et faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir la cage à prisonnier **(G)**. Cliquez dessus pour plonger dans l'eau et libérer **le pilote allié**.

Voici le pilote de l'avion que vous devez libérer

Après cette manœuvre, descendez par l'échelle puis empruntez le tunnel pour vous retrouver en contrebas. À la sortie, changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur votre gauche, une sentinelle postée près d'un canon et, vers le haut, un soldat à côté d'un rocher. Occupez-vous d'abord de ce soldat. Après avoir caché son corps, observez le champ visuel du garde qui discute avec un marin (à quelques mètres du canon). Replacez-vous à l'endroit où se tenait votre précédente victime puis jetez un paquet de cigarettes à la limite de sa vision, et ce entre le canon antiaérien et le gros canon **(H)**. Lorsqu'il tombera dans le piège, éliminez-le et déplacez son cadavre.

Lancez les cigarettes à cet endroit

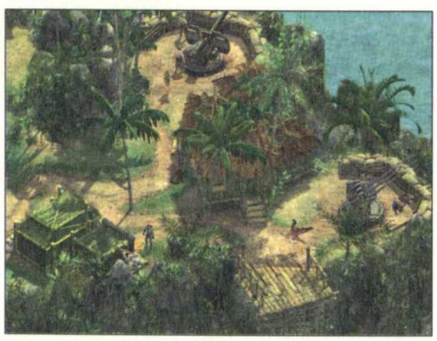
Une nouvelle fois, changez l'angle de vue de votre caméra pour apercevoir sur votre droite deux autres ennemis en pleine discussion. Regardez le champ visuel du garde qui surveille votre zone, puis jetez votre paquet de cigarettes dans son champ, au pied des pics de bois qui entourent le canon. Dès que cet ennemi est attiré dans votre direction, neutralisez-le. Débarrassez-vous ensuite de son compagnon d'armes, de la sentinelle près du canon et du marin.

Sur la plage, à quelques pas de là, trois autres ennemis sont présents (un sur la rive et deux autres sur un ponton). Chacun d'eux a le dos tourné (comme vos précédentes cibles). Vous n'aurez donc aucun mal à les éliminer. Cela fait, enfilez votre combinaison et plongez dans l'eau. À l'aide du harpon, débarrassez-vous des trois nageurs ennemis. Visitez ensuite la coque avant du navire délabré et récupérez **un Chalumeau** (attention, si vous avez une surcharge d'équipement dans votre inventaire, il faudra vous alléger pour prendre cet objet).

À l'intérieur de cette épave, vous trouverez un chalumeau

Le chalumeau en votre possession, retournez sur la plage et enlevez votre combinaison. Sélectionnez le naufragé et faites-lui traverser le pont **(I)**. Rendez-vous ensuite derrière la sentinelle qui est postée près du gros canon **(J)**. De cette position, sonnez le clairon dès que le patrouilleur qui fait sa ronde aux alentours est à votre hauteur. Pendant ce temps, avec le Nageur de combat, approchez-vous du filet à poissons (près du ponton) et, à l'aide de celui-ci, atteignez le sommet du précipice **(K)**. Neutralisez rapidement les deux hommes près du canon antiaérien, déplacez les corps devant le canon et mettez-vous à plat ventre **(L)** en attendant l'arrivée du patrouilleur.

Lorsqu'il sera à proximité de vous (le dos tourné), lancez-lui votre poignard. Pour vous débarrasser de la sentinelle postée sur la façade gauche de la maison, utilisez votre couteau dès que vous ne serez plus dans son champ visuel. Cette tâche effectuée, faites venir le reste de vos hommes sur la plage (Béret Vert, Artificier et Chauffeur). Avec l'Artificier, rejoignez le Nageur de combat et récupérez, dans son inventaire, la charge explosive et le chalumeau. Maintenant, pénétrez dans le petit tunnel juste à gauche de la maison, descendez l'escalier et ouvrez une première porte.



Empruntez ce tunnel pour trouver le Singe en or

Trois ennemis sont dans le couloir. Observez le champ de vision de l'officier qui discute (celui du haut) puis jetez un paquet de cigarettes au niveau de la porte de droite. Lorsqu'il viendra le ramasser, neutralisez-le ! Occupez-vous ensuite de son compagnon d'armes avant de vous en prendre à la sentinelle du fond. Empruntez à présent la porte juste à droite de celle qui vous a permis d'arriver dans ce couloir.

La salle où vous vous trouvez grouille d'ennemis ! Dès que possible, placez-vous derrière le garde immobile près de l'escalier puis balancez une grenade en contrebas vers les bureaux. Jetez-en une seconde en direction des survivants. Cela fait, récupérez **des Clés** sur le corps de l'officier (uniforme blanc). Examinez ensuite tous les meubles et collectez des **Cocktails Molotov** et **trois Livres bonus**. Empruntez ensuite le grand escalier puis sortez. Vous êtes de nouveau dans le couloir : passez la porte à droite. Vous êtes dans la salle où est entreposé **le Singe en or**. Descendez par l'échelle puis déposez une charge explosive au pied du mur fissuré.

Posez une charge explosive à cet endroit

Il est temps de rebrousser chemin ! Une fois à l'extérieur, pénétrez dans l'habitat accolé au petit tunnel **(M)**. Trois hommes sont dans ce lieu : débarrassez-vous-en puis descendez par l'échelle et allez récupérer **deux Charges explosives** dans la caisse. Cela fait, retournez à l'extérieur et neutralisez les deux hommes qui sont de dos, près du gros canon au nord **(J)**. Pendant ce temps, mettez à l'ouvrage votre duo (Nageur de combat et naufragé) pour vous débarrasser des deux soldats près du pont.

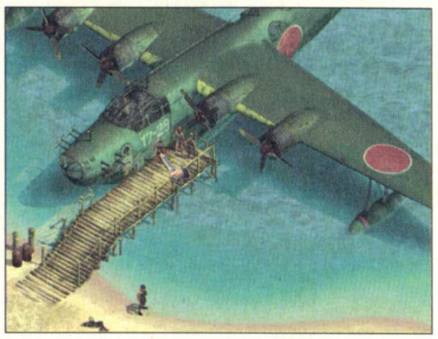
Pour cela, placez le naufragé devant le pont et faites sonner le clairon. Assommez ensuite vos ennemis à l'aide du Nageur de combat. Déplacez maintenant votre Robinson de service en direction du canon antiaérien. À cet endroit, deux autres hommes sont présents. Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir le canon antiaérien sur la droite et la mer sur la gauche. Avec le naufragé, descendez l'escalier et placez-vous entre les deux soldats en mouvement (l'un pivote sur lui-même et l'autre se met à courir de temps à autre). Attendez de voir le coureur se mettre à plat ventre pour vous placer et sonner le clairon. Occupez-vous alors des deux ennemis près du canon antiaérien et cachez les corps.

Postez le naufragé entre ces deux ennemis avant de sonner le clairon

Cela fait, toujours avec le Nageur de combat, restez à plat ventre près de l'escalier et, dès que le coureur se dirigera du côté de la mer, levez-vous pour courir jusqu'au soldat qui est à côté du palmier. Dépêchez-vous de le neutraliser puis chargez-vous du coureur avant qu'il ne se retourne. Dans cette zone, au sud, il reste un garde encore debout. Approchez-vous de lui et, dès que possible, liquidez-le avant de cacher son corps près des autres victimes. À présent, par l'intermédiaire de votre ami naufragé, descendez par l'escalier et dirigez-vous vers l'hydravion. Placez votre homme entre deux ennemis juste en dessous du chiffre 28 peint sur l'appareil **(N)**. Ensuite, sélectionnez le Béret Vert et guidez-le en direction du premier gros canon que vous avez aperçu en début de mission. Faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir ce canon vers le haut et le grand pont vers le bas.

Débarrassez-vous de ce garde à l'aide du Béret Vert

En rampant, passez sous le pont puis neutralisez le soldat qui est à côté d'un baril. Faites de même avec le patrouilleur et terminez par l'ennemi près du rivage. Cette tâche effectuée, sonnez le clairon par l'intermédiaire du naufragé puis, avec le Béret Vert, poignardez les deux gardes de la passerelle. Près de la chute d'eau qui se trouve à quelques mètres (changez l'angle de caméra pour l'apercevoir), deux soldats supplémentaires sont présents. Dès qu'ils seront à proximité l'un de l'autre, placez le naufragé sur leur droite et, de nouveau, sonnez le clairon. Vous savez ensuite ce qu'il vous reste à faire avec le Béret Vert !



Diversion puis... action

Maintenant que cette zone est sécurisée, guidez le pilote allié jusqu'à l'hydravion. Faites entrer tout d'abord le Béret Vert, commencez par vous occuper du marin puis, sans perdre de temps, éliminez le patrouilleur à l'arrière de l'avion et ensuite l'ouvrier près de l'escalier. Il ne vous reste plus qu'à monter à l'échelle jusqu'au cockpit pour vous débarrasser du dernier ennemi. Pénétrez dans l'hydravion avec le pilote puis sélectionnez l'Artificier, le Nageur de combat, le Chauffeur et le naufragé pour les guider vers le premier canon antiaérien que vous avez rencontré (en contrebas de la cage du pilote prisonnier).

À l'aide des clés que vous avez récupérées sur le corps d'un officier, ouvrez la porte métallique près de la sortie du tunnel. Descendez l'escalier puis passez la porte. Neutralisez ensuite les deux hommes qui sont de dos avant d'entrer par la porte de gauche. Dans la pièce se trouve un ouvrier : vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Cela fait, empruntez le passage à gauche. Vous vous retrouvez dans un couloir avec un patrouilleur et deux gardes immobiles. Placez le naufragé derrière la sentinelle qui est à gauche, près de la longue caisse. De là, attendez que le patrouilleur passe à cette hauteur pour sonner le clairon. Ensuite, à l'aide du Nageur de combat, lancez votre poignard en direction du garde posté à l'opposé (à côté d'une caisse de taille moyenne). Pendant ce temps, avec l'Artificier, neutralisez les deux ennemis restants.

Longez le couloir jusqu'au fond et, avec le naufragé, franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce vous pouvez apercevoir deux hommes : l'un fait sa ronde à gauche et l'autre se trouve devant une porte face à vous. Allez distraire le patrouilleur afin de dévier son champ de vision qui pointe actuellement en direction de la sentinelle. Débarrassez-vous ensuite du garde immobile puis de l'ennemi près du naufragé en vous servant du poignard que possède le Nageur de combat. Cela fait, toujours avec le naufragé, passez par la porte où se tenait la sentinelle. De nombreux ennemis sont dans la pièce. Positionnez-vous derrière l'officier et sonnez le clairon.

Pendant que tous les regards sont portés ailleurs, faites entrer le Chauffeur et examinez l'étagère. Vous pourrez ainsi trouver des **Grenades, des Cocktails Molotov** ainsi qu'un **cinquième Livre bonus**. Cet équipement en votre possession, sortez rapidement sans vous faire repérer et examinez la porte tout au fond à gauche (là où il y a un petit escalier). La pièce voisine renferme les fameux canons que vous devez détruire **(O)**. Dès que la sentinelle sera près de la porte et vous tournera le dos, entrez dans la salle avec votre équipe et neutralisez votre ennemi. Examinez ensuite les trois étagères et récupérez des **Grenades, des Cocktails Molotov** ainsi qu'un **sixième et septième Livre bonus**. Pour vous débarrasser des deux autres gardes gênants, servez-vous des talents du naufragé et du Nageur de combat (diversion puis action).

À présent, avec l'Artificier, déposez une charge télécommandée au pied du canon du milieu. Ensuite, faites monter l'ensemble de votre équipe dans l'élévateur. Une fois à l'étage supérieur, utilisez le chalumeau que possède l'Artificier et la Clé pour ouvrir la porte. Lorsque vous serez à l'extérieur, repassez tout de suite la porte avant de vous faire repérer puis sélectionnez le Chauffeur et sortez. Neutralisez le garde près de la porte puis la sentinelle juste au-dessus du toit de la bâtisse.

Descendez par l'échelle puis déposez un piège aux pieds de celle-ci avant de retourner dans la salle des canons. Avec le Nageur de combat, occupez-vous de l'officier, qui fume, de dos. Pour cela, approchez-vous de cette cible en rampant et débarrassez-vous-en. Cachez-vous ensuite sur le bas-côté de cette maison et restez à cette position **(P)**. À l'aide de l'Artificier, portez les corps dans la salle des canons (ne bougez pas le corps du toit). Sélectionnez de nouveau le Nageur de combat puis changez l'angle de vue de votre caméra pour apercevoir, à gauche de la maison où se tenait l'officier, une petite cabane à la toiture grise. À côté de celle-ci, vous pouvez voir un poteau téléphonique. Utilisez un paquet de cigarettes que vous jetterez à l'arrière de ce poteau **(Q)**.

Lancez le paquet de cigarettes à cet endroit

Un premier garde va se rendre dans votre direction et, en voyant le corps sur le toit, se précipitera

à l'échelle et sera pris dans votre piège. Une seconde sentinelle suivra par-derrière. Dès qu'elle sera près de son compagnon d'armes, jetez-lui votre poignard dans le dos ! Ces ennemis hors d'état de nuire, cachez les deux corps puis récupérez votre équipement (couteau, piège et cigarettes). Faites pivoter l'angle de la caméra pour apercevoir une sentinelle devant la cabane à la toiture grise et un soldat à la fenêtre de la grande maison où se tenait l'officier.

Éliminez l'ennemi devant la cabane **(R)** puis cachez son corps près des palmiers à droite. Cela fait, lancez votre paquet de cigarettes en direction du bas de l'escalier situé à gauche. Lorsqu'un ennemi sortira de la maison pour ramasser ce paquet, neutralisez-le. Montez ensuite les marches de l'escalier jusqu'au sommet et changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir les portes d'entrée de deux cabanes. Observez la porte de gauche. Dès que possible, entrez dans la cabane et débarrassez-vous du patrouilleur. Allez ensuite au fond de la pièce pour examiner l'étagère. Vous y trouverez **des Cocktails Molotov** et **le huitième Livre bonus**. Avant de sortir par où vous êtes arrivé, neutralisez le sniper posté en hauteur.

Pour faire sortir le soldat qui est posté à la fenêtre, balancez les cigarettes au pied de l'escalier

À l'extérieur, descendez l'escalier et dirigez-vous maintenant devant la grande maison (là où se tenait l'officier qui fumait une cigarette en étant de dos), puis examinez la porte d'entrée. L'intérieur grouille d'ennemis. Sélectionnez le naufragé puis entrez. Rendez-vous près de l'officier qui est posté à côté de l'entrée d'une pièce voisine. Passez dans cette pièce puis sonnez le clairon.

À part la sentinelle qui est devant la fenêtre, les autres hommes devraient regarder dans la direction du naufragé. Profitez-en pour entrer dans la maison avec le Nageur de combat. Poignardez ensuite la sentinelle postée à la fenêtre puis réglez leur compte aux autres ennemis. Cela fait, examinez l'étagère dans la petite pièce et récupérez **un neuvième Livre bonus**. Cette tâche effectuée, quittez la maison par l'entrée où vous êtes arrivé. Changez ensuite l'angle de la caméra pour apercevoir, sur votre gauche, le bâtiment de la salle

Seul le Béret Vert est assez fort pour soulever le Singe en or

des canons et, sur votre droite, la cabane à la toiture grise. Derrière cette cabane se trouve un autre habitat qui possède un long toit de pailles. Rendez-vous là-bas puis entrez. Après vous être débarrassé du soldat en présence, fouillez le meuble pour y récupérer le dernier et **dixième Livre bonus**. Réunissez à présent toute l'équipe (le naufragé compris) et emmenez-les vers l'hydravion **(N)**. Faites monter tout le monde hormis le Béret Vert et l'Artificier. Avec ce dernier, activez le détonateur de la charge télécommandée que vous aviez laissée dans la salle du singe en or. Après l'explosion, un énorme trou **(S)** sera accessible (changez l'angle de vue de la caméra pour l'apercevoir à gauche des amas de caisses et de tonneaux). Maintenant, à l'aide du Béret Vert, franchissez le trou puis récupérez le **Singe en or**. Portez-le à l'intérieur de l'hydravion puis, avec l'Artificier, actionnez le dernier détonateur afin de détruire les canons. Cela fait, montez dans l'appareil pour terminer la mission...

LE GÉANT DE HAIPHONG

Votre objectif principal va consister à rejoindre l'Artificier et le Voleur qui sont restés cachés dans un entrepôt. Mais, en premier lieu, il faudra contacter un commerçant qui vous aidera à localiser Natasha. Elle vous sera alors d'un grand secours...

Vous commencez la mission avec le Béret. En bas à gauche de l'écran, vous pouvez apercevoir une sentinelle qui vous tourne le dos. Celle-ci est postée près d'une maison. Avancez dans sa direction puis attendez que les deux gardes qui sont plus à gauche (l'un est immobile et l'autre fait une ronde) détournent leurs regards pour neutraliser votre ennemi. Cachez ensuite son corps au pied de la façade droite de la maison **(A)**. Lorsque les deux soldats vous tourneront une nouvelle fois le dos, observez rapidement la porte de la maison et, dès que possible, entrez dans la bâtisse et éliminez les deux hommes présents.

En examinant les meubles, vous pourrez trouver **un Paquet de cigarettes, des Jumelles** et un premier **Livre bonus**. Avant de sortir, regardez de nouveau la porte. Attendez que les deux ennemis à l'extérieur soient de dos pour franchir la porte. Cela fait, avancez rapidement vers la sentinelle immobile et poignardez-la **(B)**. Avant que le patrouilleur ne vous aperçoive, déplacez le corps au pied de la façade droite de la maison. Ensuite, dès que le patrouilleur sera à votre portée, débarrassez-vous-en également ! N'oubliez pas de cacher son cadavre près de votre précédente victime **(C)**.

Maintenant, faites pivoter l'angle de vue de votre caméra. Vous devriez apercevoir sur votre gauche un habitant en train de peindre la façade d'une grande maison. Toujours dans la même direction, mais plus en hauteur, une sentinelle surveille la zone en patrouillant du haut d'un balcon. Enfin, à droite du peintre, un autre garde est présent. Occupez-vous de lui lorsqu'il se trouvera dos à vous, entre la grande et la petite maison **(D)**.

Avant de franchir la porte, jetez un coup d'œil à l'intérieur

Observez ensuite la porte de la grande maison et, dès que vous le pouvez, entrez. Les trois ennemis qui sont dans la pièce ne devraient pas vous poser de problème. Neutralisez d'abord la sentinelle près de la porte. Ensuite, utilisez un paquet de cigarettes pour attirer le patrouilleur. Il ne vous restera plus qu'à poignarder le soldat assis. Ces ennemis hors d'état de nuire, empruntez l'escalier. Dès que vous atteindrez le premier étage, lancez un paquet de cigarettes vers le mur au fond de la salle (juste en face de vous). La sentinelle isolée à cet endroit sera prise dans votre piège. En rampant, allez l'assommer et la bâillonner.

Trois ennemis sont dans la pièce voisine. Commencez par le patrouilleur. Pour cela, observez son champ de vision puis balancez votre paquet de cigarettes au pied du vase près de l'escalier. Lorsqu'il sera à bonne portée, achevez-le. Toujours à l'aide des cigarettes, attirez l'officier assis (envoyez le paquet dans le coin gauche de

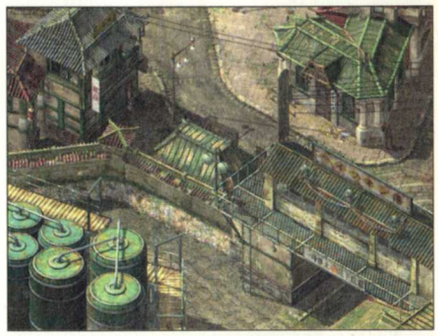
la porte de la salle d'à côté). Dès qu'il se lèvera pour aller ramasser le paquet, neutralisez le garde à table et, tout de suite après, l'officier debout. Cette tâche effectuée, observez la porte et, lorsque cela sera possible, pénétrez dans la salle. Après avoir assommé et bâillonné les deux hommes en présence, examinez tous les meubles. Vous y trouverez une **Charge explosive, une Trousse de soins, une Bouteille de vin, des Grenades, des Somnifères, de la Nourriture** ainsi que **les deuxième et troisième Livres bonus**.

Cet équipement en votre possession, observez la porte à gauche du bureau. Vous verrez, à l'extérieur, la sentinelle qui patrouille sur le balcon. Dès que possible, sortez pour la poignarder puis baissez-vous. Un garde en contrebas va apercevoir le cadavre et accourir sur le balcon. Attendez-le à gauche de la porte **(E)** et, à son arrivée, débarrassez-vous-en ! Retournez ensuite dans la maison puis passez par l'une des fenêtres, à gauche de la petite caisse de bois. Une fois dehors, occupez-vous du soldat posté près d'une petite maison (à côté d'un lampadaire).

Chargez-vous de cet ennemi en prenant garde à la patrouille

Chargez-vous de cet ennemi **(F)** sans vous faire repérer par la patrouille composée de cinq hommes **(G)**. Déplacez ensuite son corps devant la porte de la maison **(H)**. Cela fait, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, en bas à gauche, d'énormes containers et, plus haut à droite, l'entrée du magasin du Commençant (un écriteau blanc avec des symboles noirs est posé à droite de la porte). Sans vous faire voir, courez rapidement vers cette porte, entrez dans le magasin **(I)** puis parlez au commerçant qui est derrière son comptoir. Après avoir collecté les informations, examinez l'étagère pour y trouver **un quatrième Livre bonus**.

Ouvrez ensuite la porte qui donne accès à la salle voisine lorsque le patrouilleur sera de dos derrière celle-ci. Assommez-le et bâillonnez-le rapidement avant d'examiner la petite caisse. Vous y trouverez **un Fusil à lunette** et des **Vêtements chinois**. En montant à l'échelle, neutralisez le garde à la fenêtre puis récupérez dans le coffre, à même le sol, un **cinquième Livre bonus**. À présent il est temps de rejoindre Natasha. Descendez par l'échelle puis passez par l'une des deux fenêtres accessibles dans cette salle. Vous revoilà à l'extérieur. Deux enfants et un adulte civil sont à cet endroit. Si vous visualisez l'écran vers le haut à gauche, vous apercevrez une sentinelle de dos qui regarde en direction d'un lampadaire.


Voici l'entrée du magasin du commerçant

Observez son champ de vision, attendez que la patrouille arrive à hauteur du lampadaire puis jetez un paquet de cigarettes à droite de cet ennemi, hors de son champ de vision **(J)**. Un soldat isolé va venir le récupérer. Dès qu'il sera à votre portée, allez rapidement l'assommer et faites de même avec le garde à gauche. Après les avoir neutralisés, cachez rapidement les corps derrière la maison où se trouvent les deux enfants **(K)**. Agissez le plus vite possible avant le retour de la patrouille (n'oubliez pas de ramasser votre paquet de cigarettes).

Passez ensuite dans la cour verdoyante de la maison d'en face et entrez au plus vite par la porte de l'habitat **(L)**. À l'intérieur, examinez la caisse et récupérez uniquement **un Paquet de cigarettes**. Posez-le devant la porte de la salle voisine et ouvrez-la en étant caché du côté opposé aux deux civils qui discutent. Dès que l'un des deux sera attiré dans le piège, neutralisez-le ! Déplacez son cadavre vers la caisse puis passez dans la salle voisine et fermez la porte. Déposez ensuite un paquet

de cigarettes devant celle-ci et rendez-vous vers la porte à l'opposé. Ouvrez-la en étant positionné du côté du paravent. Attendez que l'officier de la pièce d'à côté soit à votre portée pour l'éliminer.

Servez-vous des cigarettes pour attirer le soldat à droite

Il reste trois ennemis dans la pièce voisine. Comme ils sont de dos, ils ne pourront pas vous voir si vous ne faites pas de bruit. Pénétrez dans la salle puis examinez les étagères pour y collecter **trois Charges explosives** et **un sixième Livre bonus** (si vous n'avez plus de place dans l'inventaire, déposez les objets dont vous n'avez pas besoin). À présent, quittez les lieux par l'entrée où vous êtes arrivé. Une fois dans la cour extérieure, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur la gauche, un marin près d'un lampadaire **(M)**. À droite de celui-ci, juste à quelques pas, une porte est accessible. Attendez que la patrouille fasse sa ronde puis, en rampant, atteignez cette porte pour l'ouvrir.

Faufilez-vous par cette entrée

Dans la salle, neutralisez les trois hommes puis examinez l'armoire pour récupérer **des Grenades** et **un septième Livre bonus**. Cela fait, montez par l'escalier puis allez parler à Natasha. Donnez-lui les vêtements chinois, un paquet de cigarettes ainsi que le Fusil à lunette. Maintenant, sélectionnez Natasha puis enfilez vos nouveaux habits. Quittez seul la maison en empruntant le parcours du Béret Vert. Regardez ensuite plus au nord pour apercevoir un grand bâtiment avec un garde qui patrouille sur le toit. En contrebas, un autre soldat est immobile près d'un poteau téléphonique. Dirigez-vous vers cet homme et franchissez la porte d'entrée du bâtiment **(N)**.

Le voleur et l'artificier sont dans ce bâtiment

À l'intérieur, ouvrez la porte à droite puis parlez au Voleur et à l'Artificier. Avec Natasha, retournez dans le hangar et examinez tous les meubles. Récupérez **une Grenade** ainsi que **les huitième et neuvième Livres bonus**. Cela fait, remettez au Voleur l'échelle de corde et, à l'Artificier, la grenade. Attirez l'attention du garde posté face à la porte d'entrée (option rouge à lèvres) pendant que vos deux hommes se faufileront à l'extérieur. Mettez vos hommes à plat ventre en attendant l'arrivée du camion. Celui-ci fait des allers-retours entre le port et le hangar de marchandises. Lorsque le véhicule s'immobilisera, attirez l'attention du patrouilleur **(O)** avec Natasha (il est en face d'une échelle) et faites grimper vos deux autres compères à l'intérieur du camion ainsi que le Béret Vert que vous avez laissé en retrait.

Pendant que Natasha fera du charme au patrouilleur, emmenez vos hommes dans le camion

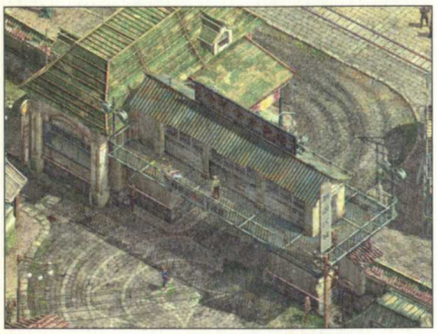
Dès que le camion s'arrête au hangar de déchargement, faites descendre vos trois hommes. Donnez ensuite les grenades à l'Artificier. Cela fait, changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir une cargaison sur la gauche et, sur la droite, un autre hangar avec un garde posté près de la porte. La cargaison est surveillée par un soldat isolé. Lancez un paquet de cigarettes au pied de la cargaison située à gauche du soldat **(P)**. Il y a trois tonneaux qui sont accolés à celle-ci. Neutralisez ensuite les deux hommes qui seront à votre portée (assommez-les puis ligotez-les). Maintenant, avec l'Artificier et le Béret Vert, rendez-vous devant la porte où était postée la sentinelle que vous venez de piéger **(Q)**.

Pour attirer le soldat à droite, lancez vos cigarettes à cet endroit

Regardez par le trou de la porte et attendez que le soldat qui fait sa ronde à l'intérieur du hangar vous tourne le dos pour entrer et l'assommer. Cela fait, déverrouillez la serrure de la caisse à l'aide du Voleur puis récupérez **deux Charges télécommandées** que vous remettrez à l'Artificier. À l'aide de celui-ci, jetez une grenade en direction des ennemis encore présents puis, avec le Voleur, ouvrez la caisse pour collecter **une Charge télécommandée** supplémentaire. Retournez ensuite près du Béret Vert. À présent, sélectionnez Natasha et faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur la gauche, la porte d'entrée d'une maison (près d'un lampadaire) ainsi qu'un grand escalier. Rendez-vous près de l'escalier et, de là, changez une nouvelle fois l'angle de la caméra pour apercevoir une autre porte (la maison avec la cour verdoyante que le Béret Vert avait explorée doit se trouver à gauche).

Entrez par la porte puis examinez les étagères pour récupérer **un dixième Livre bonus**. Retournez ensuite dehors et faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur votre gauche, un marin immobile près d'un lampadaire et, juste en bas, un soldat. À sa gauche, vous pouvez accéder à une autre porte **(R)**. Empruntez-la puis passez dans la pièce à gauche. En examinant une des étagères, vous trouverez **un onzième Livre bonus**. Rendez-vous ensuite dans la salle voisine et gravissez l'escalier. Au premier étage, approchez-vous du garde allongé et récupérez, dans la caisse à même le sol, **un douzième Livre bonus**.

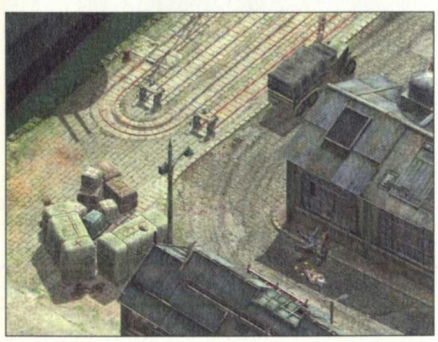
Cela fait, allez à l'extérieur puis changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir le marin vers le haut et, à sa gauche, un escalier. Empruntez cet escalier puis entrez par la porte **(S)**. Examinez les meubles puis collectez **des Grenades** ainsi qu'un **treizième Livre bonus**. Cette tâche effectuée, rebroussez chemin par l'entrée où vous êtes arrivé. Il est temps de vous rendre devant l'entrée du port (le campement où se sont infiltrés vos coéquipiers).



Voici l'entrée du port

Passez l'entrée puis changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, vers le bas, d'énormes citernes d'essence, sur la droite une grande maison (à cet endroit un garde fait sa ronde au niveau de l'escalier) et, sur la gauche, une échelle. Empruntez-la pour vous retrouver sur une plate-forme. À cet étage, franchissez la porte (T) puis longez le pont et descendez par l'échelle qui se situe au bout de la pièce. En contrebas, examinez les tiroirs puis récupérez **des Grenades** ainsi qu'un **quatorzième** et dernier **Livre bonus**. Retournez maintenant à l'extérieur un utilisant le parcours en sens inverse. Une fois dehors, rejoignez votre équipe qui est restée près des cargaisons (au niveau du porte-avions).

En atteignant votre destination, donnez toutes les grenades à l'Artificier. Changez ensuite l'angle de vue de la caméra pour apercevoir sur la gauche les canons du porte-avions et, sur la droite, un camion (U). Près de ce véhicule un mécanicien effectue des vérifications. Attendez qu'il vous tourne le dos puis allez neutraliser le marin immobile à droite des cargaisons (W). Cachez ensuite son corps puis lancez un paquet de cigarettes au niveau du lampadaire à gauche. Cela va attirer le mécanicien qui viendra dans votre direction. Dès qu'il est à votre portée, poignardez-le et emmenez son cadavre près de votre précédente victime. À l'aide de l'artificier, débarrassez-vous de la sentinelle qui patrouille de la cargaison au quai (attendez qu'il s'immobilise près de la cargaison pour le frapper).



Avant de pouvoir conduire ce camion, il va falloir vous débarrasser de certains ennemis

Après avoir déplacé son corps hors des regards indiscrets, sélectionnez le Béret Vert et, en rampant, allez supprimer le garde à droite du camion (changez l'angle de vue de la caméra si vous ne le voyez pas), puis son compagnon à gauche. Cela fait, emmenez toute votre équipe dans le camion. Veillez à faire monter d'abord Natasha avant le reste de l'équipe afin qu'elle prenne la place du conducteur. Conduisez maintenant le véhicule jusqu'aux petites citernes à essence (à l'avant du porte-avions).

Dès que vous le pouvez, faites descendre l'Artificier et déposez une charge télécommandée au pied de cette citerne (X). Remontez ensuite dans le camion et, cette fois, dirigez-vous vers la grande citerne à l'entrée du port (Y). Faites la même opération que précédemment (évitez de vous trouver dans le champ de vision du char). Cette opération effectuée, emmenez le véhicule derrière les caisses situées près de la grande grue.

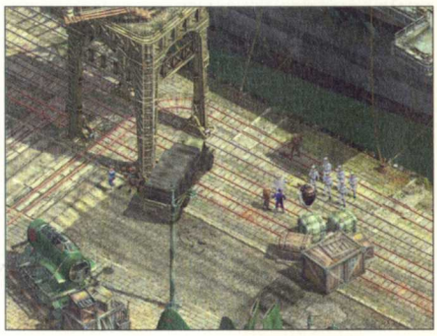
Posez une première charge télécommandée aux pieds des petites citernes

Voici les grandes citernes que vous devez détruire

Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir la grue sur votre droite et, vers le bas, des pièces d'avion non montées. Maintenant, faites descendre du camion tous vos hommes et mettez-les à plat ventre. Avec le Béret Vert, neutralisez le soldat (Z) qui est posté devant les caisses (prenez garde au champ de vision du patrouilleur qui surveille l'entrée d'un hangar au sud-ouest). Après avoir caché son corps, sélectionnez Natasha et empruntez l'échelle de la grue pour vous retrouver sur la plate-forme supérieure.

Déplacez-vous vers le bord à droite (1). De là, baissez-vous et snipez le garde qui est posté sur le navire (2). Rampez ensuite vers le bord gauche (3) et abattez la sentinelle immobile près de deux caisses empilées. Un soldat va apercevoir le cadavre et accourir dans sa direction. Snipez-le à son arrivée. Ensuite, occupez-vous du patrouilleur qui longe les entrées d'un hangar à gauche. Si un autre ennemi aperçoit le corps de votre cible, liquidez-le lorsqu'il sera près du cadavre.

Cette manœuvre terminée, remettez vos vêtements chinois et retournez dans le camion. Conduisez le véhicule au pied de l'échelle de la grue et placez-le de sorte qu'il limite le champ visuel des marins présents sur la droite. Le camion vous permettant de ne pas vous faire repérer, emmenez le reste de l'équipe au pied de l'échelle. À l'aide de l'Artificier, placez votre dernière charge télécommandée sur les rails orange à hauteur du cockpit de l'avion non monté (4). Retournez ensuite derrière le camion et restez à plat ventre. Mettez Natsaha et le Béret Vert en mode "Agressif" et pointez leurs armes en direction du cockpit de l'avion et des rails.



Stationnez le camion à cet endroit, vous pourrez ainsi lancer une grenade sans vous faire repérer

Maintenant il va falloir coordonner les actions de l'Artificier avec celles du Voleur. Avec l'Artificier, balancez une grenade (5) pour neutraliser tous les ennemis à droite (officier, soldats, marins). Le char (6) va se déplacer dans votre direction et d'autres gardes vont arriver à la rescousse. Servez-vous de nouveau des grenades pour vous débarrasser de ces hommes et activez le détonateur placé sur les rails lorsque le char sera à proximité.

Pendant ce temps, faites monter le Voleur à l'échelle puis, au sommet, grimpez sur le bras de la grue et dirigez-vous en direction du navire (couvrez votre coéquipier en lançant les grenades vers des tireurs, si nécessaire). Lorsque vous serez arrivé au bout du bras (7), laissez-vous tomber puis courez vers le cadavre du soldat abattu par Natasha. À cet emplacement, il y a une échelle de corde (8) que vous pouvez déployer. Après l'avoir fait, emmenez rapidement le reste de votre équipe sur le navire en empruntant cette échelle. Vous pouvez également nettoyer la zone avant d'envoyer le Voleur au travail (c'est à vous de voir). Une fois là-haut, il ne vous reste plus qu'à activer vos deux détonateurs pour détruire les citernes, puis à vous cacher dans le caisson métallique à gauche... pour terminer la mission.

L'échelle déployée, vous n'aurez plus qu'à monter sur le porte-avions et à vous cacher dans le caisson

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT SMITH

Vos objectifs principaux consisteront à soigner le soldat Smith et à dérober les codes radio contenus dans un coffre. Smith devra ensuite envoyer un message radio au Q.G. Au départ vous étiez quatre mais, avant même de pouvoir entrer dans le feu de l'action, trois de vos hommes ont été capturés (le Béret Vert, l'Artificier et le Sniper). Il ne reste plus que le Voleur pour vous sortir de ce mauvais pas !

Rampez en direction de l'escalier au nord (A) puis gravissez les marches. Placez-vous ensuite juste à gauche de la porte d'entrée de la maison. Sur le balcon, un officier fait sa ronde. Escaladez la façade de la maison dès que cet ennemi vous tournera le dos. Une fois sur le balcon, franchissez rapidement la porte (B). Dans la chambre, un soldat est présent : attendez qu'il vous tourne le dos et que le patrouilleur dans le couloir en fasse autant pour sortir de cette pièce en rampant. Refermez la porte derrière vous puis approchez-vous de l'échelle et montez à l'étage supérieur dès que le caporal détournera son regard.

Avec le voleur, grimpez jusqu'au balcon

Au-dessus, jetez un paquet de cigarettes au bas de la fenêtre du milieu. Dès que la sentinelle sera à votre portée, assommez-la. Sans perdre de temps, rendez-vous devant la porte. Lorsque le caporal sera à proximité de celle-ci, ouvrez-la et neutralisez cet ennemi. Parlez ensuite au Béret Vert pour le libérer. Avec lui, bâillonnez les deux ennemis avant qu'ils ne reprennent connaissance. Cela fait, examinez la caisse à même le sol et collectez **un Couteau, un Pistolet, un Émetteur, un Récepteur et un Paquet de cigarettes**.

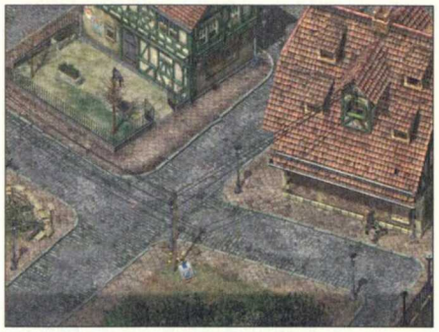
Avant de descendre, vérifiez que la voie est libre. Pour cela, observez l'échelle avec le Voleur. Dès que vous verrez le caporal de dos et le patrouilleur se diriger dans sa direction, sélectionnez votre duo puis descendez et allez vous cacher dans la salle de bains (refermez la porte après l'avoir ouverte). En examinant le meuble, vous trouverez **un Paquet de cigarettes, une Trousse de soins** et **un premier Livre bonus**. Maintenant, attendez que le patrouilleur s'immobilise un instant devant la porte de la salle de bains. Ouvrez-la puis neutralisez la sentinelle. Occupez-vous ensuite du caporal lorsqu'il détournera son regard de votre direction.

Cette tâche effectuée, chargez-vous de l'officier qui pique un somme sur un lit. En fouillant les meubles, vous trouverez des **Munitions pour fusils à lunette, une Échelle de corde** ainsi qu'un **deuxième Livre bonus**. Neutralisez à présent la sentinelle qui fait sa ronde dans la chambre voisine puis examinez les tables de chevet pour trouver **des Jumelles**. Cet objet en votre possession, retournez au balcon avec le Béret Vert et débarrassez-vous de l'officier qui effectue une ronde. Emmenez ensuite votre homme près de l'escalier où se tenait le caporal. Cela fait, à l'aide du Voleur, descendez vers la porte d'entrée de la maison en passant par le balcon. Placez-vous face à la fenêtre puis pénétrez dans la maison par cette issue.

Commencez par assommer le caporal qui est à proximité puis entrez dans la salle voisine où est posté un garde armé. Utilisez Spike (la souris) pour attirer l'attention de ce soldat, ensuite frappez-le par-derrière. Sans perdre de temps, faites descendre le Béret Vert par l'escalier puis bâillonnez ces deux hommes avant qu'ils reprennent connaissance. Fouillez à présent les meubles pour récupérer **un Paquet de cigarettes** et **deux Cisailles**. À présent, occupez-vous du dernier ennemi en présence et prenez **un Chalumeau** sur son corps. Il est temps d'aller secourir l'Artificier. Emmenez votre duo au premier étage puis montez par l'échelle. Là-haut, placez le Béret Vert près de la petite fenêtre qui est à proximité de la caisse. Le Voleur, quant à lui, examinera la grande fenêtre du milieu. Vous devriez apercevoir en contrebas une sentinelle qui patrouille le long de la maison.

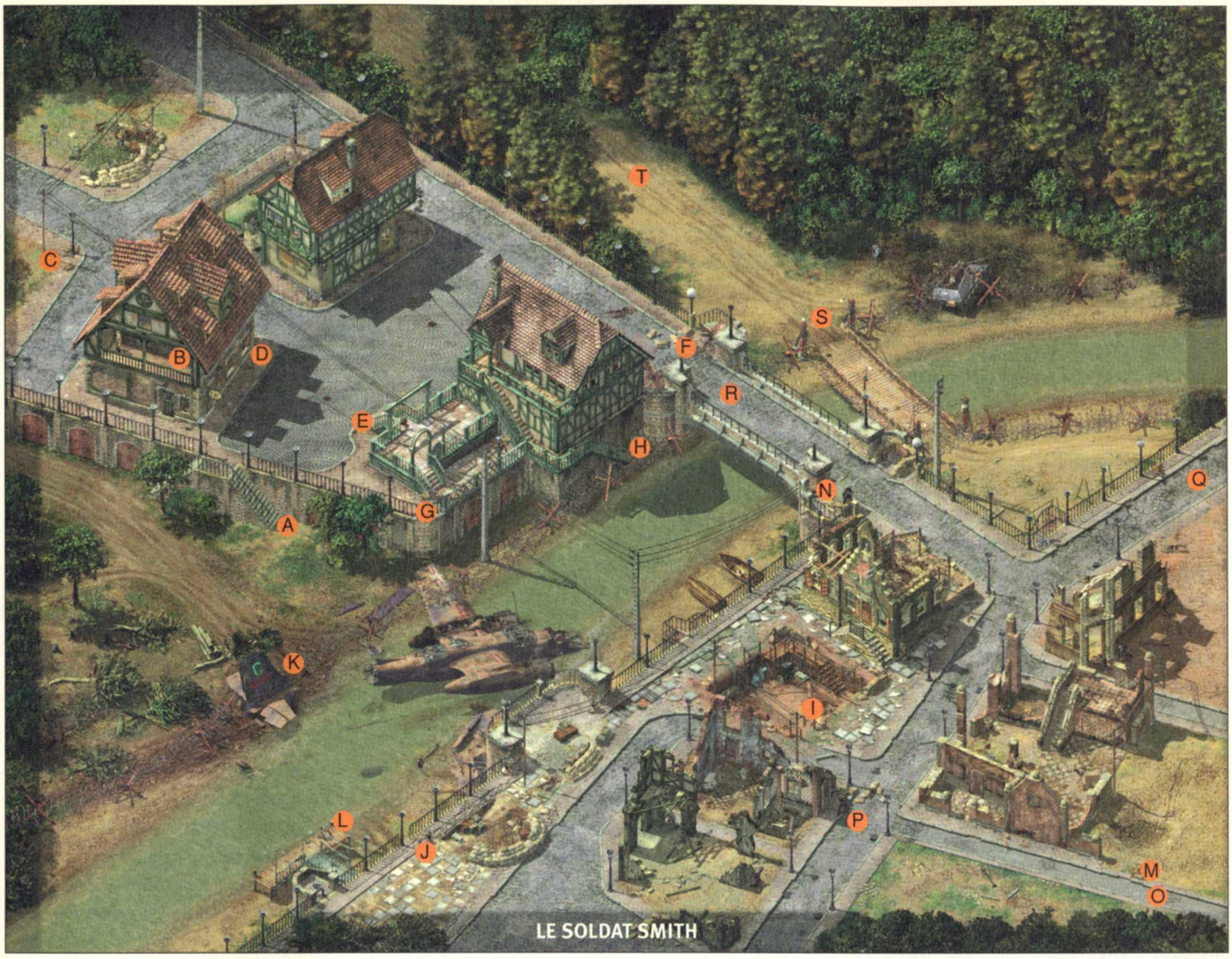
Dès que le patrouilleur en contrebas s'immobilisera, sautez par la fenêtre

Changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur la gauche, la bâtisse où est maintenu prisonnier votre coéquipier. Un caporal est juste devant la porte d'entrée. Vous remarquerez également un tireur posté à l'une des fenêtres. Attendez que le patrouilleur en contrebas s'immobilise du côté droit puis faites passer le Béret Vert par la fenêtre. Sans perdre une seconde, allez le poignarder par-derrière. Maintenant, jetez un paquet de cigarettes au pied du poteau téléphonique à gauche (C). Lorsque le caporal sera attiré dans le piège, débarrassez-vous de lui et cachez son corps près de votre précédente victime.



Attirez le caporal en jetant vos cigarettes à cet endroit

Avec le Voleur, accrochez-vous au câble téléphonique et déplacez-vous jusqu'à la cour où était posté le caporal. Laissez-vous ensuite tomber



LE SOLDAT SMITH

lorsque le patrouilleur à gauche ainsi que le garde à la fenêtre ne surveilleront plus la zone. En contrebas, baissez-vous et restez à droite de la porte. Dès que vous le pourrez, emmenez le Béret auprès du Voleur au pas de course. De cette position, attendez que le patrouilleur à gauche s'immobilise et que le tireur dans la maison soit à la fenêtre du bas pour lancer un paquet de cigarettes devant la fenêtre, près du bac à fleurs. Dès que votre ennemi sortira de la maison, poignardez-le et, tout de suite après, partez en direction du patrouilleur pour le neutraliser avant qu'il se retourne. Maintenant, à l'aide du Voleur, grimpez au mur et atteignez la fenêtre supérieure à gauche pour la franchir.

Passez par cette fenêtre pour entrer dans la maison

À l'intérieur de la maison, ouvrez la porte en face de vous et libérez l'Artificier attaché sur une chaise. Remettez-lui le chalumeau et, avec votre homme, neutralisez le garde près de l'échelle puis fouillez son corps pour récupérer **un Détecteur de mines** et **une Mine antichar**. Descendez ensuite par l'escalier. Au rez-de-chaussée, récupérez **un Pistolet** et **des Grenades** dans la caisse. À l'aide du Voleur, jetez un paquet de cigarettes au pied de la porte d'entrée où se tient un soldat debout. Débarrassez-vous ensuite des deux ennemis à cet étage. Avec l'Artificier, fouillez leurs corps et récupérez des **Fusils allemands**.

Examinez à présent les meubles et collectez **un Paquet de cigarettes, une Cisaille** ainsi qu'un **troisième Livre bonus**. Ramenez le Voleur au niveau de la caisse puis, avec l'Artificier, montez les premières marches de l'escalier et frappez avec le poing sur la façade du mur. Cela aura pour effet d'attirer le caporal hors de la pièce. Lorsqu'il verra le corps de l'ouvrier que vous avez laissé près de l'échelle, il se précipitera dans sa direction. Profitez-en pour l'attaquer par-derrière. Occupez-vous maintenant de la sentinelle devant la fenêtre. Prenez son **Fusil** puis montez à l'échelle dès que vous le pourrez et neutralisez rapidement les deux tireurs. Cela fait, ramassez sur leurs corps **un Fusil à lunette** et **un Fusil allemand**. Descendez ensuite par l'échelle puis, dans la pièce où se trouvaient le caporal et le tireur, regardez par la fenêtre.

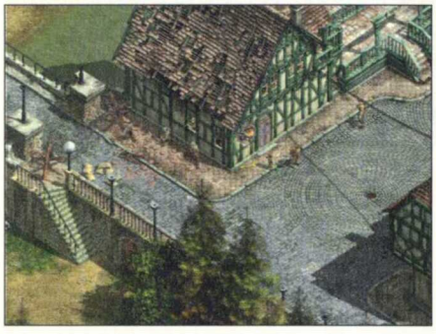
Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur la droite, une bâtisse avec plusieurs escaliers et, en bas à gauche, la maison où était emprisonné le Béret Vert. Lorsque vous verrez une sentinelle en contrebas s'accroupir de dos près de l'angle de la maison au sud **(D)**, abattez-la. Le bruit va attirer un garde positionné à droite. Dès qu'il descendra le petit escalier, débarrassez-vous-en **(E)**. En apercevant les cadavres, un troisième et un quatrième ennemis vont accourir vers eux : liquidez-les également ! Sélectionnez ensuite le Béret Vert qui est resté à l'extérieur et allez récupérer **les Fusils allemands** sur les corps de vos adversaires.

À l'aide du Voleur, déverrouillez la serrure de la porte du rez-de-chaussée puis, en compagnie de l'Artificier, rejoignez le Béret Vert. Une fois à l'extérieur, donnez à l'Artificier tous les fusils allemands ainsi que les munitions pour fusil à lunette. Cette tâche effectuée, faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, à gauche de la porte d'entrée de la maison, plusieurs ennemis en fac-

Une fois vos ennemis neutralisés, récupérez leurs fusils

tion près du pont. C'est à l'intérieur de cette bâtisse que votre Sniper est maintenu prisonnier.

À gauche de la porte, il y a une petite fenêtre. Jetez-y un coup d'œil avec le Voleur puis attendez que le patrouilleur, au premier étage, descende l'escalier et vous tourne le dos pour pénétrer dans la maison. Assommez rapidement cet ennemi avant qu'il remonte par l'escalier puis occupez-vous de la sentinelle devant la fenêtre. Ensuite, sans perdre de temps, déverrouillez la porte d'entrée et faites venir l'Artificier. Ils se chargera de bâillonner les gardes à terre avant qu'ils reprennent connaissance.



Nettoyez le secteur avec vos hommes

Cela fait, examinez le meuble à cet étage et collectez **un Paquet de cigarettes** ainsi qu'un **quatrième Livre bonus**. Cet équipement en votre possession, faites sortir le Voleur par la fenêtre où était posté le garde. Vous vous retrouverez entre deux soldats. Assommez-les puis lancez un paquet de cigarettes devant les sacs de sable à gauche. Vous ferez ainsi bouger la sentinelle allongée, ce qui vous permettra de neutraliser l'ennemi près des fils barbelés. Occupez-vous ensuite du dernier soldat et récupérez votre paquet.

Le Béret Vert se chargera de ligoter tout ce beau monde et de récupérer sur leurs corps des **Fusils allemands**. Découpez ensuite les barbelés avec la cisaille **(F)**. À présent, avec l'Artificier, montez au premier étage et ouvrez la porte de la pièce où sont présents deux gardes et un officier. Sans y entrer, balancez une grenade au niveau de l'échelle. Après l'explosion, passez dans la pièce où est maintenu prisonnier le Sniper et éliminez son geôlier lorsque celui-ci sera de dos. Libérez votre coéquipier et donnez-lui le fusil à lunette qui se trouve dans votre inventaire. Avec le Sniper, examinez les meubles pour y récupérer **un Pistolet, des Munitions pour fusil à lunette, une Cisaille et un cinquième Livre bonus**. Fouillez ensuite tous les ennemis qui sont dans la maison et prenez sur leurs corps un **Fusil allemand et un Fusil à lunette**.

Avec cette grenade vos ennemis ne feront pas long feu

Pendant ce temps, emmenez le Béret Vert à l'arrière de la maison et débarrassez-vous de la sentinelle immobile près d'un petit escalier **(G)**. Avec le Voleur, retournez dans la maison puis déverrouillez la porte au premier étage. Ensuite, franchissez-la en compagnie de l'Artificier. En descendant par l'escalier, neutralisez le soldat en contrebas puis allez examiner le petit conduit, et ce avec le Voleur. Faufilez-vous ensuite à l'intérieur **(H)**. Quatre ennemis sont présents : un officier, un caporal et deux soldats. Tout près de vous se trouve un coffre. Après l'avoir ouvert, récupérez **le Livre des codes radio**.

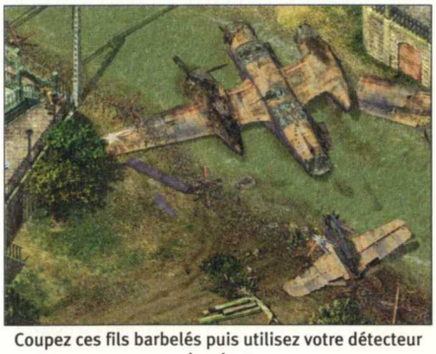
Maintenant, soyez rapide ! Observez le champ de vision du caporal qui est au sommet de l'escalier. Lancez ensuite un paquet de cigarettes au bas du mur à droite du coffre de sorte que seul cet ennemi puisse l'apercevoir. Dès qu'il commencera à descendre, sortez par le conduit. Choisissez ensuite l'Artificier et faites glisser une grenade dans ce conduit. Après l'explosion, il ne devrait plus rester personne de vivant. Cette opération terminée, sélectionnez le Sniper et regardez par l'une des fenêtres de la chambre où vous étiez prisonnier. Faites pivoter l'angle de la caméra afin d'apercevoir le grand pont sur la gauche et, sur la droite, la carcasse d'un avion. En face de vous, à quelques mètres, se trouve la maison délabrée où sont postés les soldats alliés.

En jetant une grenade dans ce conduit, vous serez débarrassé des ennemis à l'intérieur de la maison

Voici un premier ennemi que vous pouvez sniper

Ils sont encerclés par les forces de l'Axe ! De votre position, vous pouvez sniper deux ennemis qui sont au pied de cet habitat. Liquidez ensuite la sentinelle qui est accroupie dans la tranchée **(I)** puis le garde immobile derrière une rambarde plus à droite **(J)**. Un autre soldat va arriver vers cette rambarde en voyant le corps à terre de son compagnon d'armes. Abattez-le également. À présent, emmenez le Voleur et l'Artificier vers les fils barbelés qui sont près de la carcasse de l'avion **(K)**.

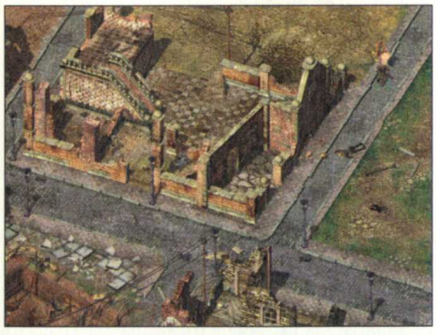
Coupez ces fils avec la cisaille puis, à l'aide du détecteur de mines, neutralisez les engins explosifs. Cela fait, plongez dans l'eau et, à l'aide du chalumeau, découpez la coque arrière de l'appareil. Vous pouvez maintenant pénétrer dans l'avion. Après avoir attiré l'attention du soldat avec vos cigarettes, neutralisez-le. Examinez ensuite tout l'appareil et **récupérez un sixième** et dernier **Livre bonus**. Maintenant, rebroussez chemin et, une fois à l'extérieur, atteignez le quai de la rive voisine **(L)**. Trois ennemis sont de l'autre côté : un caporal près de l'escalier à droite et deux gardes accroupis au niveau de la rambarde.



Coupez ces fils barbelés puis utilisez votre détecteur de mines

Levez-vous puis, à l'aide du fusil, abattez rapidement ces hommes. Cela fait, montez sur la plate-forme puis gravissez les escaliers. Occupez-vous ensuite des deux sentinelles à droite (l'une est postée derrière des sacs de sable et l'autre est allongée près d'un poteau téléphonique). Assommez ces ennemis puis bâillonnez-les. En appuyant sur la touche (F11) du clavier, vous remarquerez qu'il reste encore cinq adversaires dans ce secteur. La plupart d'entre eux sont cachés au niveau d'une maison délabrée juste en haut. Vous n'aurez pas de mal à vous en débarrasser puisqu'ils ont tous le dos tourné. Neutralisez rapidement ces ennemis et, si vous voyez deux officiers accourir dans leur direction, abattez-les, toujours à l'aide du fusil !

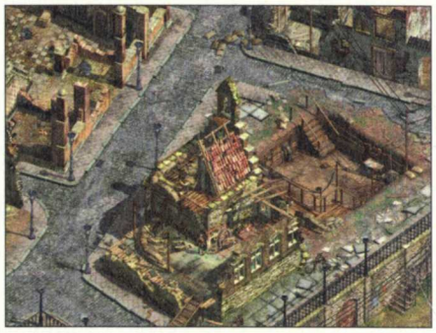
Plus au nord, juste en haut de la tranchée, cinq soldats de l'Axe tirent en direction de la porte d'entrée de la maison où sont positionnés les alliés. Vous pouvez les prendre par surprise si vous les contournez par-derrière. Pour cela, dirigez-vous au nord-est (en haut à droite de l'écran). À cet endroit se trouve un sniper ennemi **(M)**. Courez rapidement vers lui et sortez votre fusil pour l'abattre avant qu'il puisse vous tirer dessus. Il ne vous restera plus qu'à vous débarrasser des gardes en faction dans cette zone en les assommant pour éviter d'attirer l'attention. Occupez-vous en dernier du soldat allongé au sommet de l'escalier. Pour celui-ci, vous pourrez vous servir de votre fusil. Chargez-vous ensuite des autres Allemands qui tirent toujours sur les alliés.



Neutralisez ce sniper avant qu'il ne puisse réagir

Ces ennemis hors d'état de nuire, la zone où se trouve le bâtiment de vos alliés sera sécurisée. Sélectionnez le Voleur et faites-le venir jusqu'à vous. Déverrouillez les trois coffres qui sont aux alentours et collectez des **Munitions pour fusil à lunette, trois Charges explosives, des Grenades et un Bazooka**. Remettez cet armement à l'Artificier (si vous n'avez plus de place dans votre inventaire, débarrassez-vous des objets dont vous n'avez plus l'utilité) puis rejoignez les alliés sur le toit.

Avec le Voleur, passez par le petit trou au bas du mur puis, à l'intérieur de la maison, approchez-vous du soldat à terre et utilisez votre trousse de soins pour le guérir. Cette tâche effectuée, déverrouillez la serrure de la porte et sortez avec le soldat Smith et son coéquipier. À l'aide de l'Artificier, balancez une grenade en direction du garde isolé allongé en queue de pont **(N)**.



Avec le voleur, passez par le trou du mur

Faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir le pont de pierre sur votre gauche et la carcasse d'avion sur la droite. Avec l'Artificier, rendez-vous tout en haut à droite de l'écran et déposez une mine antichar sur la route nord, près du sniper que vous avez neutralisé **(O)**. Placez ensuite une seconde charge à l'intersection, juste en bas, puis une troisième au bout du chemin à droite **(P)**. Enfin, déposez votre dernière charge au bout de la route située à l'opposé de votre position actuelle **(Q)**.

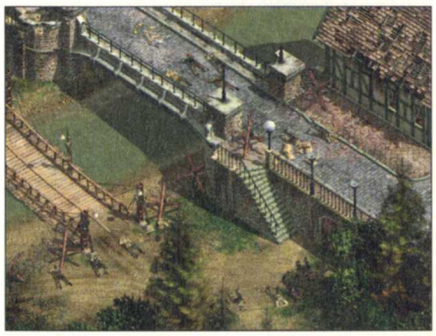
Cela fait, emmenez le Béret Vert, l'Artificier, le Sniper et tous les alliés devant les fils barbelés qui obstruaient le passage au pont de pierre. Maintenant, en compagnie du Voleur et du soldat Smith, retournez dans la maison où était maintenu prisonnier votre Sniper. Au rez-de-chaussée, empruntez le trou à même le sol afin de descendre dans la cave par une échelle. Vous êtes de retour dans la salle de Radio. Emmenez Smith jusqu'à l'appareil puis faites-lui activer la machine. Les forces de l'Axe vont commencer à se poster au niveau de la maison délabrée qui se trouve à proximité de l'habitat allié. Laissez Smith et le Voleur dans cette cave.

Le soldat Smith doit descendre dans la cave par ce trou

Le reste de vos hommes se trouve en tête du pont ! Sélectionnez le Sniper pour faire un échange de Fusil. Pour cela, examinez l'un des soldats et récupérez un Fusil allié dans son inventaire. Donnez-lui en échange un Fusil allemand. Cela fait, positionnez le Sniper devant les fils barbelés **(R)**, le canon de son fusil pointant vers la queue du pont. Placez ensuite, à droite et à gauche de votre homme, deux soldats alliés qui lui prêteront main forte. Derrière ce trio, ajoutez l'Artificier ainsi que deux autres hommes qui eux pointeront leurs armes à l'opposé du Sniper. Le Béret Vert, quant à lui, emmènera le reste des alliés devant le pont de bois juste à gauche en descendant par l'escalier **(S)**. Positionnez quatre hommes de sorte qu'ils quadrillent tout le secteur afin que nul ne puisse franchir le pont de bois. Le Béret Vert et trois autres alliés surveilleront la route forestière à l'opposé **(T)**.

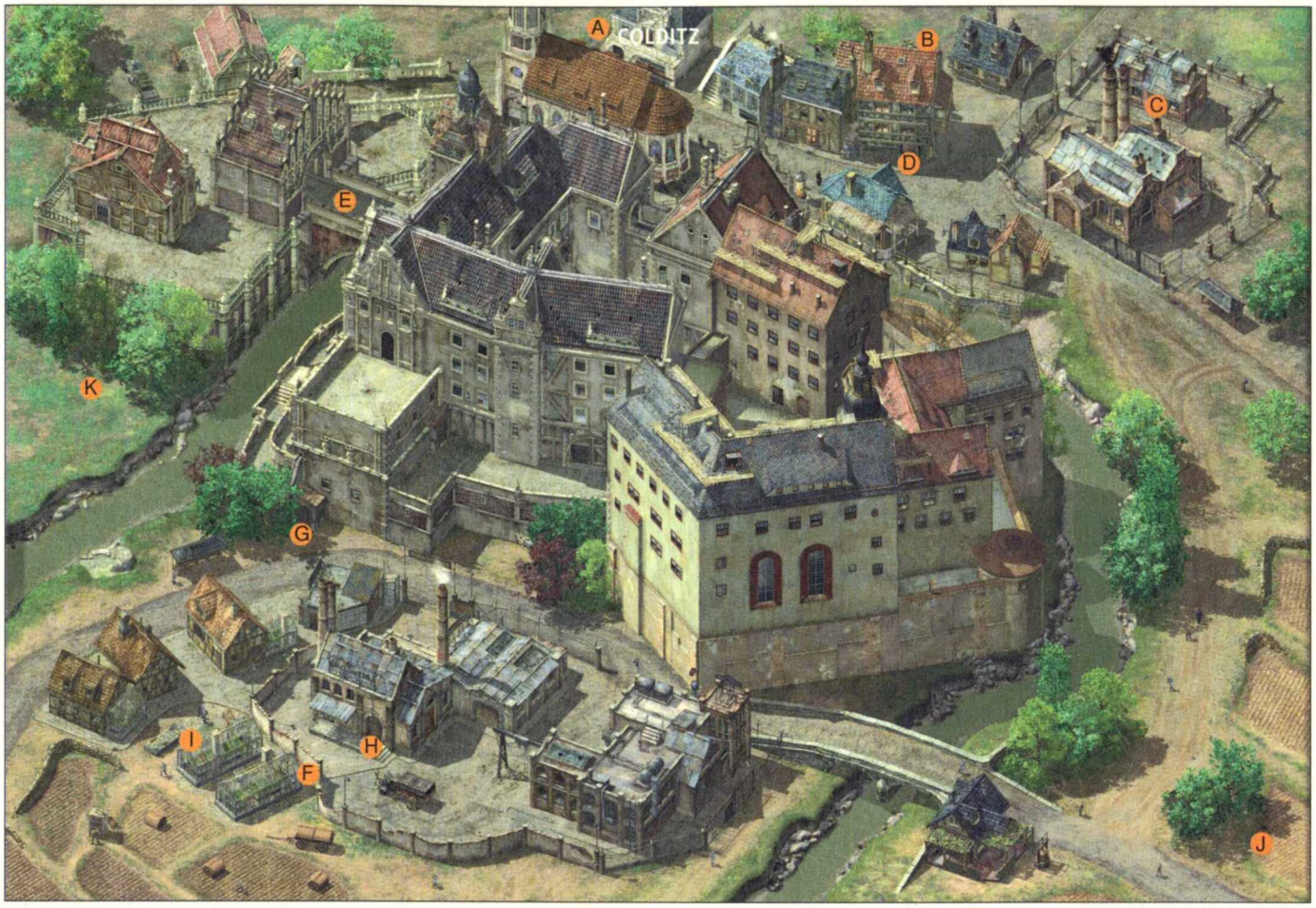
Cette manœuvre effectuée, appuyez sur l'icône en bas à droite de l'écran, représentant votre équipe, afin d'engager l'assaut final ! L'idéal, pour ne pas être pris de court dans le feu de l'action, serait de "dézoomer" la carte pour apercevoir toute la superficie de celle-ci. Vous pourrez ainsi visualiser la présence de tout ennemi entrant dans votre zone de surveillance. En appuyant sur la touche (F11) du clavier, vous n'aurez aucun mal à les repérer (ils apparaîtront en rouge).

Avec le Sniper, abattez le maximum d'ennemis à l'aide du fusil allié (il possède des munitions infinies). Quatre chars vont se présenter en direction du pont à tour de rôle. Le premier qui apparaîtra au nord-ouest sera pulvérisé par la mine que vous avez déposée précédemment. Pour les trois autres, il faudra actionner vos détonateurs dès que ces chars seront à proximité de vos charges explosives. Si, par malheur, ils parviennent à atteindre le pont, laissez le soin à l'Artificier de les neutraliser avec le Bazooka.



Postez vos hommes de cette manière pour qu'ils surveillent l'entrée de la ville

Vos ennemis vont arriver de tous côtés et les troupes seront importantes. Si vous êtes débordé par le nombre, servez-vous des grenades pour vous sortir d'affaire. De leur côté, vos alliés se chargeront du gros des forces. Au cas où vos adversaires seraient à une distance éloignée de votre champ de tir, n'hésitez pas à utiliser votre fusil de sniper. Les quatre chars détruits, la mission s'achèvera automatiquement au bout de quelques minutes...



LA FORTERESSE DE COLDITZ

En essayant de s'emparer de codes secrets, le Voleur a été capturé par les forces ennemies. Détenu prisonnier dans la forteresse de Colditz, il court à une mort certaine si vous ne venez pas l'aider ! En compagnie du Béret Vert, du Sniper, du Chauffeur et de l'Espion, vous devez pénétrer dans ce fort réputé inviolable pour délivrer votre ami, et ce sans déclencher l'alarme. Trois officiers de l'Axe possèdent les parties essentielles qui composent les codes : vous avez pour objectif supplémentaire de vous en accaparer...

Il existe plusieurs stratégies pour venir à bout de cette mission. Celle qui va vous être proposée nécessite uniquement l'appui de l'Espion, du Béret Vert et du Voleur. Le reste de l'équipe n'aura pas à intervenir au cours du jeu.

Commencez par sélectionner l'Espion. Vous vous retrouvez à l'intérieur d'une église. Examinez la porte en bas, puis faites pivoter l'angle de vue de la caméra pour apercevoir sur votre droite un canal et sur la gauche l'église où vous vous situez. Dès que vous verrez passer un officier de la Gestapo accompagné de deux soldats, sortez et suivez-les par-derrière sans vous faire repérer. Vous remarquerez un escalier sur la droite ainsi qu'une sentinelle immobile au niveau d'une rambarde.

Sortez de l'église dès que la patrouille sera passée

Lorsque vous serez à sa hauteur, neutralisez ce garde à l'aide de votre seringue (deux piqûres seront nécessaires). Une fois à terre, bâillonnez-le puis portez-le à l'intérieur de l'église avant qu'on ne puisse vous apercevoir. Cette tâche effectuée, récupérez **l'Uniforme du soldat** ainsi que son **Fusil**. Enfilez vos nouveaux vêtements et, cette fois, examinez la porte principale de l'entrée (la grande porte à l'opposé de l'escalier). Après le passage de la patrouille composée de trois hommes, sortez puis changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, vers le bas, une maison à la toiture bleue avec un garde à proximité de deux tonneaux **(A)**.

Passez derrière cette maison pour continuer votre parcours

Passez derrière ces tonneaux puis continuez à l'ouest (vers la gauche) jusqu'à apercevoir trois enfants jouant à même le sol **(B)**. Quelques pas plus haut, vous pouvez accéder à la porte d'une petite maison. Empruntez-la puis, à l'intérieur de la maison, examinez les meubles. Vous pourrez ainsi trouver **deux Bouteilles de vin, des Somnifères** et **trois Livres bonus**. Cet équipement récupéré, quittez les lieux et, lorsque vous serez à l'extérieur, entrez dans la maison juste à gauche. Vous voilà dans une petite serre. De l'autre côté de la porte, un officier se fait cirer les bottes et un Caporal est à ses côtés.

Entrez dans la maison située à gauche des enfants

Combinez les somnifères avec les bouteilles de vin. Cela fait, ouvrez la porte puis lancez une bouteille au pied du caporal. Lorsqu'il goûtera au contenu de cette liqueur, il tombera dans un profond sommeil. Profitez-en pour le ligoter. Maintenant, à l'aide de votre fusil, abattez l'officier puis le cireur. Si vous êtes assez rapide, ils n'auront pas le temps de réagir. Un autre ennemi risque d'arriver par l'échelle. Liquidez-le également s'il se présente à vous. Récupérez un **Uniforme d'officier** puis examinez ensuite les meubles et collectez du Poison ainsi que les **quatrième et cinquième Livres bonus**.
Déposez votre uniforme de soldat dans l'une des armoires puis enfilez les vêtements d'officier. Cette tâche effectuée, sortez par la porte située à l'opposé de celle qui vous a permis d'entrer dans la maison. Devant vous se dresse une grande usine ainsi qu'une maison, toutes deux entourées par des grillages. Deux ouvriers travaillent sur une grille tandis qu'un soldat effectue sa ronde aux alentours. Pénétrez dans la maison **(C)** et examinez l'armoire. Récupérez **du Poison** ainsi qu'un **sixième Livre bonus**.

Vous trouverez de nombreux Livres bonus dans cette bâtisse

Cela fait, placez-vous de côté (pour ne pas vous faire repérer) et ouvrez la porte qui donne accès à la pièce voisine. Dans celle-ci, un officier et un caporal sont présents. Jetez un paquet de cigarettes en direction de la porte, à l'opposé de celle que vous venez d'ouvrir. L'officier va se lever pour aller le ramasser. Attendez qu'il soit à votre portée et neutralisez-le à l'aide de votre seringue. Après l'avoir bâillonné, fouillez les meubles de son bureau et collectez les **septième et huitième Livres bonus**.

Ces livres en votre possession, quittez la maison puis repassez par l'entrée des grillages. Juste à gauche, vous devriez apercevoir une grande maison avec des tuiles de couleur pourpre. Près de celle-ci il y a des caisses et des barils. Après le passage du trio de la Gestapo, rendez-vous à la porte de cette maison **(D)** et franchissez-la. Examinez les meubles dans la salle et récupérez **du Poison** ainsi que les **neuvième, dixième et onzième Livres bonus**.

À présent, empruntez l'escalier et, à l'étage supérieur, entrez dans la salle de bains. En regardant à l'intérieur du meuble, collectez **un paquet de cigarettes**, du **Poison** et un **douzième Livre bonus**. Dans la pièce voisine, vous trouverez également **du Poison** ainsi qu'un **treizième Livre bonus**.
Passez à nouveau par l'escalier afin d'atteindre le deuxième étage. Lorsque vous serez dans le couloir, examinez l'armoire pour collecter **du Poison** et un **quatorzième Livre bonus**. Cela fait, ouvrez la porte de la chambre où se trouve l'officier, sans vous faire repérer ! Jetez ensuite un paquet de cigarettes au pied de la bibliothèque. Lorsque votre ennemi ira le ramasser, entrez dans la chambre, fermez la porte et neutralisez-le ! Il ne vous reste plus qu'à fouiller le meuble pour trouver un **quinzième Livre bonus**.

Passez sous l'arc de triomphe pour accéder au pont

Maintenant, quittez cette maison et rendez-vous devant la porte d'entrée de l'église. Faites pivoter l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur votre droite, un grand arc de triomphe qui donne accès à un pont **(E)**. Passez sous l'arc puis traversez le pont et ouvrez la porte pour entrer dans la forteresse. Votre ami le Voleur est dans la cour, face au peloton d'exécution. Montez l'escalier à droite et neutralisez la sentinelle près de la rambarde dès que le caporal aura le dos tourné.

Après avoir récupéré **une Mitrailleuse** sur son corps, lancez un paquet de cigarettes à quelques mètres derrière le peloton d'exécution. Lorsque le caporal sera attiré dans le piège, éliminez-le ! Ensuite, armez-vous de la mitrailleuse et approchez-vous du peloton. Liquidez ces ennemis en commençant par le garde à droite. Soyez rapide et ils n'auront pas le temps d'abattre le Voleur.

À l'aide de la mitrailleuse, liquidez le peloton avant qu'il ne puisse réagir

À partir de maintenant, chaque fois que vous éliminerez un ennemi, volez-lui son uniforme. Vous en aurez besoin pour la suite des opérations ! Récupérez tous les uniformes allemands du peloton.

Cette tâche effectuée, sélectionnez le Béret Vert. Vous vous retrouvez sur un champ de labour. Une sentinelle fait une ronde près de deux grandes serres. Poignardez-la ! Pour cela, attendez qu'elle soit de dos et que son compagnon d'armes détourne le regard. Cachez ensuite son cadavre derrière l'une des serres **(F)** puis, en rampant, rendez-vous au nord jusqu'à une porte donnant accès à la forteresse **(G)**. Pour le moment vous ne pouvez pas accéder au fort car il vous faut une clé ! Sélectionnez de nouveau l'Espion et allez parler au Voleur.

Lorsque vos objectifs de mission seront mis à jour, empruntez la porte au sommet de l'escalier. Montez les marches et entrez dans la grande salle à manger par la double porte. À l'intérieur, deux officiers sont en pleine discussion, deux caporaux effectuent des rondes et un ouvrier peint les murs. Près d'un petit escalier, vous pouvez apercevoir un portemanteau. Dès que les caporaux tourneront le dos à l'escalier, jetez une bouteille de vin combinée avec du somnifère au pied du portemanteau. Lorsque l'officier ramassera la bouteille et goûtera à son contenu, il s'écroulera. Profitez-en pour fouiller la veste et récupérez **un Carton de décodage**. Cela fait, sortez rapidement de la salle et rejoignez le Voleur dans la cour du peloton d'exécution.

Sans la clé de la forteresse, vous ne pourrez pas entrer par cette porte

Empruntez seul la porte qui est située près du peloton. Sur le balcon, passez une seconde porte puis,

une fois dans la salle, examinez le meuble pour récupérer **un Fusil allemand** ainsi **qu'une Mitrailleuse**.
Cela fait, empruntez l'escalier qui descend, atteignez la dernière marche et, dès que possible, neutralisez le garde qui effectue sa ronde dans le couloir. En fouillant son corps, vous trouverez **un Trousseau de clés**. Avec ce trousseau, ouvrez la porte de sortie. Le Béret vous attend juste à l'extérieur. Avec vos deux hommes, retournez dans la forteresse et remontez par l'escalier. À l'aide de l'Espion, attirez l'attention du soldat patrouilleur en allant lui parler. Pendant ce temps, avec le Béret Vert, éliminez les deux techniciens puis terminez par le patrouilleur. En fouillant son cadavre, ramassez un **Fusil allemand**.

Maintenant, emmenez le Voleur jusqu'à vous et, avec votre trio, franchissez la porte tout près de l'étagère. Dans la pièce voisine, ne montez pas l'escalier mais préférez passer par la porte, à l'opposé. Vous revoilà à l'extérieur, sur un balcon. En rampant, descendez l'escalier puis empruntez la seule porte accessible en contrebas. Une fois la porte franchie, déplacez le Béret Vert et le Voleur sous l'escalier. À l'aide de l'Espion, ordonnez au soldat qui regarde en direction de l'escalier de se déplacer vers la droite. Cette tâche effectuée, éliminez ces deux ennemis avec le Béret Vert et récupérez leurs armes. Toujours avec l'Espion, poursuivez seul votre ascension.

Au premier étage, attirez l'attention de la sentinelle debout dans le renfoncement. Ordonnez à ce soldat de regarder en direction du mur derrière lui. Faites ensuite venir le reste de l'équipe puis neutralisez vos ennemis. Ces hommes mis hors d'état de nuire, montez à l'étage supérieur et débarrassez-vous des deux gardes supplémentaires de la même façon (en premier lieu, attirez l'attention du patrouilleur).

À cet étage, vous avez accès à deux portes. Avec l'Espion, passez par celle qui est face à l'escalier. Restez immobile et attendez que l'officier qui est à gauche s'approche de la centrale radio. En observant son champ de vision, déplacez-vous rapidement derrière lui et neutralisez-le avec votre seringue. Approchez-vous ensuite du portemanteau puis fouillez la veste pour trouver un **Carnet de codes**. Cet objet en votre possession, éliminez les trois ennemis encore présents dans la pièce en vous servant du couteau du Béret Vert.

Maintenant, avec l'Espion, empruntez la porte qui est à proximité de la veste. Vous vous retrouverez dans une infirmerie avec trois ennemis. L'un est en uniforme, le deuxième en short et le dernier dort sur un lit. Attirez l'attention du garde en uniforme et, dès que possible, nettoyez le secteur avec le Béret Vert. Cela fait, poursuivez votre chemin en ouvrant une première puis une seconde porte. Dans le couloir où vous allez atterrir, vous pourrez voir, derrière la porte de la salle voisine, trois hommes. Parmi eux, un officier effectue une ronde. Dès qu'il est de dos, ouvrez la porte et lancez un paquet de cigarettes en direction de la bibliothèque. Lorsqu'il sera attiré dans le piège, poignardez-le avec le Béret Vert et occupez-vous des deux autres ennemis en présence. Cette tâche effectuée, fouillez la veste près de la table. Vous y trouverez **une Carte cryptée**.

À présent, avec l'Espion, descendez par l'escalier et débarrassez-vous de la sentinelle près de la porte. Franchissez-la, puis la suivante et occupez-vous des deux ennemis dans la pièce (diversion puis action). Cela fait, sortez de la salle par la seule porte accessible et neutralisez le garde sur le balcon. Cela étant, traversez la grande porte pour vous retrouver dans une nouvelle cour. Changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, vers le bas, un petit local perché sur un toit et, plus haut, quatre portes visibles. Avec l'Espion, entrez par la deuxième porte en partant de la droite qui vous donnera accès à une centrale radio lorsque vous atteindrez les étages supérieurs.

Cette porte donne accès à la tour de la centrale radio

Servez-vous des talents de l'Espion et du Béret Vert pour neutraliser la première sentinelle. Montez ensuite au premier étage par l'échelle avec l'espion. Le Voleur qui est resté en bas va pouvoir se servir de sa souris afin d'attirer l'attention des trois ennemis en présence. En gardant une vue sur l'Espion, dirigez Spike (la souris du voleur) au niveau de la chaise et, lorsque les regards seront détournés, faites monter le Béret Vert et poignardez rapidement les trois hommes.

Atteignez le deuxième étage où se trouve un garde isolé. Vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser de cet ennemi. Cette tâche effectuée, remettez la carte cryptée, le carnet de codes et le carton de décodage au Béret Vert. En possession de ces trois objets, faites monter votre homme à l'échelle puis envoyez un message radio en activant l'appareil de transmission. Après la scène cinématique, vous devrez évacuer les lieux à bord d'une montgolfière. Mais avant de partir, vous allez délivrer un maximum de prisonniers (58 en tout) !

Commencez déjà par celui qui est près de vous. Donnez-lui un uniforme allemand pour qu'il s'échappe. Ensuite, retournez dans la cour avec votre trio. Cette fois, passez par la première porte à gauche. Six ennemis sont dans ce bâtiment. Pour vous en débarrasser, vous pouvez vous servir de la souris du Voleur ou bien des talents de l'Espion. Dans les deux cas de figure, c'est le Béret Vert qui se chargera de neutraliser chacun des hommes. Après avoir éliminé les gardes, récupérez leurs uniformes et donnez-les aux prisonniers (faites-les passer de votre inventaire aux leurs). Dès qu'ils auront enfilé les vêtements, ils commenceront à s'échapper. Retournez ensuite dans la cour. Gardez toujours le même angle de caméra (vous devez voir le petit local perché sur le toit en bas et la porte donnant accès à la salle radio à l'opposé).

Maintenant, empruntez la deuxième porte en partant de la gauche. Vous êtes dans la salle des douches. Une sentinelle fait sa ronde dans le secteur. Après avoir éliminé ce gêneur, montez au premier étage par l'escalier. Là encore, il va falloir vous débarrasser de tous les ennemis de ce bâtiment, en montant étage après étage, et récupérer leurs uniformes pour les donner aux prisonniers. Après votre passage, il devrait rester 36 alliés à libérer (n'oubliez pas le prisonnier sur le toit à l'extérieur). Retournez dans la cour et passez par la première porte à droite (elle donne accès à une salle de théâtre).

Liquidez tous les ennemis présents et donnez un uniforme allemand au seul prisonnier dans la pièce. Passez ensuite dans la salle voisine. Après avoir neutralisé vos adversaires, vous pourrez libérer trois alliés supplémentaires. Dans une pièce près de l'escalier, il y a une étagère que vous devez examiner. Vous y trouverez un **seizième Livre bonus**. Cela fait, empruntez l'escalier puis, au premier étage, fermez la porte de la chambre du caporal. Débarrassez-vous ensuite du soldat dans le couloir et déplacez son corps à gauche ou à droite. Cette tâche effectuée, chargez-vous maintenant du caporal. La zone étant sécurisée, libérez les trois alliés en leur remettant un uniforme allemand.

Réitérez l'opération en éliminant deux ennemis supplémentaires au deuxième étage. Vous pourrez ainsi sauver deux prisonniers de plus. En examinant les différents meubles, vous pourrez récupérer du **Poison, des Paquets de cigarettes ainsi que les dix-septième, dix-huitième et dix-neuvième Livres bonus**. Une fois cet équipement dans votre inventaire, neutralisez le caporal près de l'escalier

puis montez au troisième étage (n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous neutraliserez un ennemi il faudra lui voler son uniforme). L'élimination des trois Allemands à ce niveau ne vous posera aucun problème. Deux autres alliés seront ainsi libérés. Examinez les meubles dans les chambres et collectez **du Poison ainsi que les vingtième, vingt et unième, vingt-deuxième et vingt-troisième Livres bonus**.

Cela fait, passez par la porte dans le couloir. Dans la salle voisine, cinq ennemis sont en présence. Chargez-vous d'abord du garde dans le couloir, occupez-vous ensuite du caporal près de la chaudière puis neutralisez le soldat isolé dans la chambre. Dans la dernière grande pièce, il reste un officier et un caporal. À cet endroit, votre espion risque de se faire démasquer par l'officier s'il pénètre dans la salle. Pour éviter ce désagrément, envoyez Spike au front ! (la fameuse souris du voleur). Placez-la derrière les alliés dès que l'officier sera en face d'eux. Lorsque les regards de vos ennemis seront détournés, faites entrer le Béret Vert dans la danse ! Vos adversaires hors d'état de nuire, sauvez six prisonniers supplémentaires puis examinez les meubles pour récupérer les **vingt-quatrième et vingt-cinquième Livres bonus**.

À présent, montez au quatrième étage en empruntant l'échelle et sauvez les deux alliés en leur remettant des uniformes allemands. À ce stade, il ne reste plus que 17 prisonniers à libérer. Retournez avec votre trio dans la cour. Cette fois, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, quatre portes vers le bas, une porte à l'opposé et, plus haut, le local perché sur un toit. Passez par la porte isolée juste en dessous du local. À l'intérieur, il y a quatre ennemis. Vous n'aurez aucun mal à les neutraliser avec l'Espion et le Béret Vert. Libérez les deux prisonniers puis examinez les meubles pour trouver un **vingt-sixième Livre bonus**.

Descendez ensuite par l'escalier. Deux soldats et un officier occupent les lieux. Avec l'Espion, débarrassez-vous d'un premier garde. Ouvrez ensuite la porte près de l'escalier et passez sous la voûte en rampant. Une fois dans le couloir, éliminez la sentinelle puis ouvrez la porte et neutralisez l'officier. À présent, délivrez le prisonnier et examinez les meubles dans la pièce. Vous y trouverez les **vingt-septième et vingt-huitième Livres bonus**. Ces livres entre vos mains, rebroussez chemin jusqu'à la cour. Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, en haut à droite, le local perché sur un toit et, vers le bas, deux portes que vous n'avez pas encore empruntées.

En rampant, traversez la porte de droite avec l'Espion et le Béret Vert. À l'intérieur de la salle il y a quatre ennemis à éliminer. Commencez par l'officier puis le caporal avant de vous en prendre au soldat et à l'ouvrier. Cela fait, délivrez les trois prisonniers. Passez ensuite dans la pièce voisine avec l'Espion et attirez l'attention du soldat en haut de l'escalier. Ordonnez-lui de regarder en direction de la fenêtre juste derrière lui. Pendant ce temps, avec le Béret Vert, allez poignarder le caporal et occupez-vous après du soldat.

Délivrez un allié supplémentaire puis, toujours avec l'Espion, montez au premier étage. À ce niveau, neuf ennemis occupent les lieux. Dans le premier couloir, vous n'aurez pas de difficulté à neutraliser les quatre hommes. Commencez par vous rendre dans la chambre où se trouve un soldat isolé puis attirez son attention pour qu'il ne regarde plus en direction de l'escalier. Faites alors monter le Béret Vert à cet étage et, dans le couloir, débarrassez-vous du soldat près du lit puis de l'officier assis et du caporal à côté du prisonnier (assommez-les pour ne pas faire de bruit). Pour le dernier ennemi près de la chaudière, attendez qu'il vous tourne le dos avant d'agir. Occupez-vous ensuite du soldat près de votre Espion.

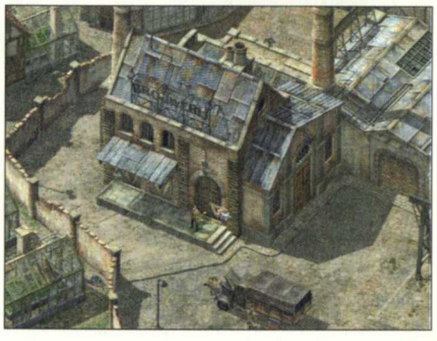
Dans la pièce voisine, il reste encore quatre ennemis. Utilisez la souris du Voleur derrière le patrouilleur, lorsqu'il sera immobile dans la chambre où se trouvent un caporal et un autre soldat. Dès que leurs regards seront détournés de la porte, faites entrer le Béret Vert et liquidez ces trois gêneurs. Cela fait, chargez-vous du dernier homme dans le couloir.

Après avoir délivré les quatre prisonniers, montez au deuxième étage par l'escalier. Là haut, ordonnez au soldat qui est près de l'armoire de se déplacer en direction du lit. Ensuite, avec le Béret Vert, occupez-vous de cette cible. Cela fait, neutralisez le garde à proximité de l'armoire. Poignardez ensuite l'officier dans la pièce voisine dès qu'il s'immobilisera près de l'échelle. Deux autres soldats sont encore présents au niveau de l'escalier. Avant de vous en prendre à eux, sélectionnez l'Espion et pénétrez dans la chambre où se trouve un caporal isolé (passez par le couloir où sont en faction les deux sentinelles). Fermez la porte derrière vous et allez parler à cet ennemi afin qu'il regarde en direction du prisonnier au fond de la pièce.

Pendant ce temps, à l'aide du Béret Vert, assommez les deux sentinelles près de l'escalier dès qu'ils auront le dos tourné. Occupez-vous ensuite du caporal près de l'espion. Il ne reste plus que deux hommes à éliminer. Pour cela, servez-vous de la souris du Voleur et placez-la derrière l'officier. Le Béret Vert se chargera alors de nettoyer le secteur. Après la libération des cinq alliés (je vous rappelle qu'il faut leur donner des uniformes allemands pour qu'ils s'échappent), empruntez l'échelle (dans la salle du premier officier neutralisé) pour monter au troisième étage.

Six ennemis sont présents. Débarrassez-vous d'abord des trois soldats accroupis. Ensuite, toujours à l'aide de la souris du Voleur, attirez l'attention des trois autres hommes pour qu'ils vous tournent tous le dos.
Éliminez à tour de rôle ces ennemis avec le Béret Vert puis sauvez le cinquante-huitième et dernier prisonnier de ce bâtiment. Cela fait, rebroussez chemin jusqu'à la cour extérieure. En arrivant à destination, faites pivoter l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir, sur votre gauche, le local perché sur un toit. À présent, empruntez la porte isolée en haut. Poursuivez votre chemin et traversez le balcon puis, dans la pièce suivante, passez par la seule porte fermée. Montez ensuite l'escalier et sortez de la salle. À l'extérieur, vous devriez apercevoir en contrebas la grande cour du peloton d'exécution. Continuez d'avancer et franchissez la salle d'infirmerie.

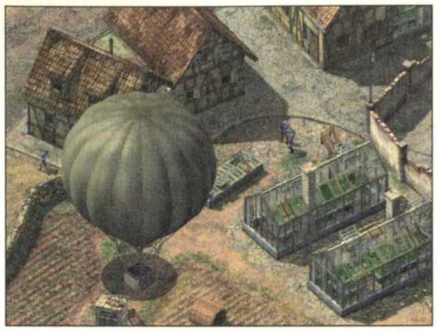
Vous voilà de nouveau dans la salle où se tenait le Maréchal Desfell (celui qui gardait le carnet de codes). Empruntez la porte la plus proche du meuble à fusils puis, dans la salle suivante, descendez tous les escaliers jusqu'à la porte de sortie que vous franchirez. Cela fait, longez le balcon puis passez l'escalier et ouvrez une première porte et, tout de suite après, une seconde au bas de l'escalier (tournez l'angle de vue de la caméra si vous ne la voyez pas). Dans la pièce suivante, empruntez l'escalier pour aller dans la cave puis ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur de la forteresse.



Deux Livres bonus sont dans ce bâtiment

Une fois dehors, mettez à plat ventre le Voleur et le Béret Vert. Changez ensuite l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, en bas de l'écran, deux grandes serres et, à droite de celles-ci, deux mécaniciens qui travaillent sur un camion. Emmenez le Béret Vert et le Voleur derrière les serres et laissez-les sur cette position (évitez bien sûr les champs de vision de vos ennemis durant le parcours). Assurez-vous que l'Espion possède encore deux doses de poison dans sa seringue et, avec celui-ci,

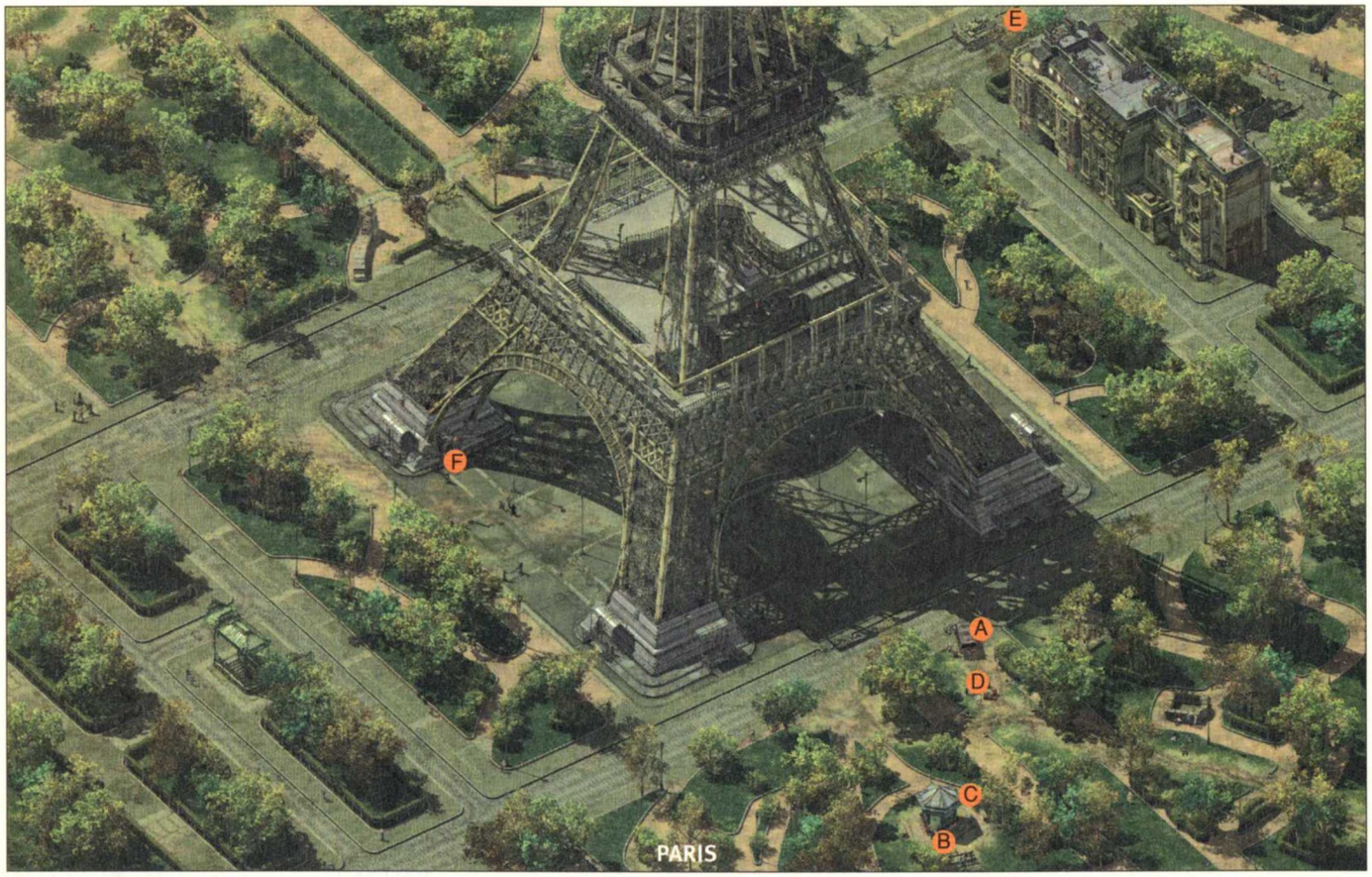
entrez dans l'usine **(H)** juste à gauche du camion (un écriteau est visible sur le toit : BROUWERIJ). Rendez-vous au fond de la salle puis ouvrez la porte et neutralisez l'officier dès qu'il aura le dos tourné. Examinez ensuite les meubles et récupérez **les vingt-neuvième et trentième Livres bonus**. Cela fait, rejoignez le Béret Vert à l'extérieur, derrière la grande serre. Sur le champ de labour, une montgolfière est en stationnement. Avant d'y monter, débarrassez-vous des deux caporaux et d'un patrouilleur. Avec l'Espion, attirez l'attention du garde qui effectue sa ronde en direction du ballon gonflable.



C'est dans cette montgolfière que vous pourrez évacuer les lieux

Pendant ce temps, sélectionnez le Béret Vert et guidez votre homme derrière les caporaux. Lancez un paquet de cigarettes au pied de la serre **(I)** et, pendant que l'un de ces hommes ira le récupérer, occupez-vous de son compagnon. Sans perdre de temps, chargez-vous de l'ennemi immobile devant le paquet de cigarettes. Après vous être débarrassé du patrouilleur près de l'Espion et avoir caché son corps, embarquez votre trio dans la montgolfière. Il ne vous reste plus qu'à aller chercher le Sniper **(J)** puis le Chauffeur **(K)** pour terminer la mission...

PARIS BRÛLE-T-IL ?

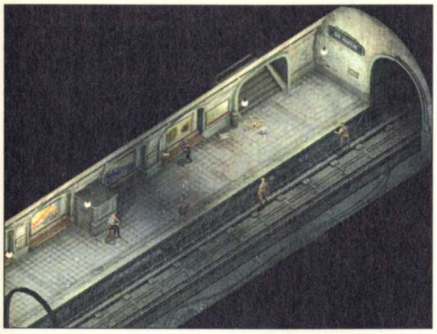


Toute votre équipe est présente pour cette ultime mission dans laquelle vous devez sauver Paris d'une destruction totale ! Votre objectif principal consiste à déconnecter le mécanisme de mise à feu des explosifs qui se trouve dans le bureau du Général Dietrich von Choltitz...

Commencez par sélectionner le Voleur puis servez-vous de Spike et envoyez-le au niveau de la poubelle sur le quai, près de l'escalier en haut à droite. Effectuez cette manœuvre lorsque vous verrez le patrouilleur faire sa ronde de gauche à droite. Lorsque l'attention des ennemis sera fixée sur la souris, faites monter rapidement le Nageur de combat sur le quai et utilisez votre poignard pour le lancer en direction du garde assis près du petit local. Dépêchez-vous de récupérer votre arme puis, avant qu'on puisse vous repérer, portez le corps de votre victime à l'intérieur du local.

Cela fait, regardez par la fenêtre du local et, dès que vous voyez le patrouilleur à proximité de votre position (le dos tourné), sortez de votre cachette et neutralisez cette cible. En fouillant son corps, vous trouverez **une Mitrailleuse**. À présent, observez le champ de vision du caporal assis sur un banc. Placez-vous à bonne distance et lancez votre couteau dans la direction de cet homme. Cette tâche effectuée, sélectionnez le Béret Vert et chargez-vous des deux techniciens qui travaillent sur les rails. Maintenant, avec l'Espion, allez récupérer l'uniforme du caporal puis mettez-le.

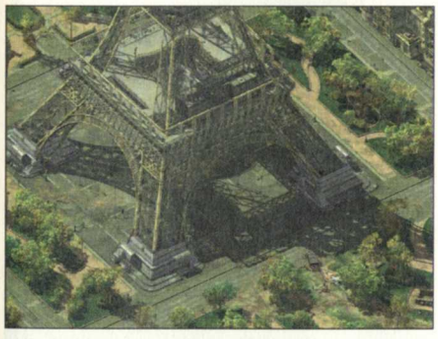
Empruntez seul l'escalier pour atteindre l'étage supérieur. À ce niveau, six ennemis occupent les lieux. Tout d'abord, allez parler au caporal dès qu'il est près des deux gardes situés à proximité de la sortie du métro (engagez la conversation lorsque le regard du caporal est fixé en direction de la sor-



Envoyez la souris à cet endroit

tie). Pendant ce temps, le Nageur de combat pourra s'occuper du patrouilleur dès qu'il aura le dos tourné. Débarrassez-vous ensuite de l'ennemi habillé en civil. Pour cela, restez à distance et lancez-lui le couteau. Lorsqu'il s'écroulera, l'un de ses compagnons d'armes se précipitera dans sa direction. Sans perdre un instant, allez rapidement l'assommer et le bâillonner. Récupérez ensuite votre équipement puis, avec votre mitrailleuse, abattez les trois Allemands encore présents avant qu'ils aient le temps de réagir.

À présent, choisissez l'Espion et sortez du métro par la seule issue possible. Une fois à l'extérieur, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur votre droite à quelques mètres, la tour Eiffel. En effectuant un zoom arrière de la carte, vous remarquerez un camion près de la tour, à l'est. Rendez-vous ce véhicule **(A)** puis montez-y et ramenez-le près de l'entrée du métro d'où vous êtes parti (hors du champ de vision de l'ennemi).



Allez chercher ce camion

À cet endroit, le long d'une pelouse, un soldat effectue une ronde. Un peu plus haut, vous remarquerez aussi un officier qui patrouille dans le secteur. Descendez du véhicule et, lorsque le soldat sera à proximité du camion, neutralisez-le et emmenez son corps dans le métro. Effectuez cette opération à l'abri des regards indiscrets (en l'occurrence le champ de vision de l'officier patrouilleur et du garde qui discute avec un caporal au niveau du métro). Retournez dans le camion (côté conducteur). Avec le reste de votre équipe, mis à par le Béret Vert, rampez à l'extérieur et, dès que possible, allez à l'arrière du véhicule (le Voleur prendra Whisky, le chien, sur son dos et s'assiéra à côté de l'espion). Durant cette manœuvre, faites attention au blindé léger qui surveille la zone et, si votre camion lui bloque le passage, déplacez-le le temps que cet ennemi poursuive sa ronde.

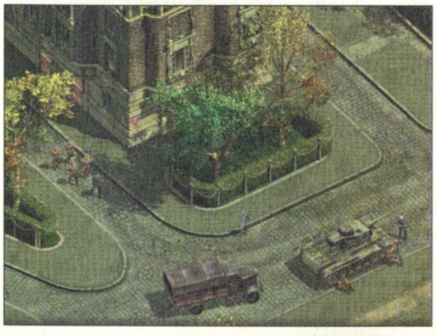
Stationnez le véhicule de cette manière

Sélectionnez l'Espion et conduisez le camion à l'emplacement où vous l'avez pris (près de la tour Eiffel). En atteignant votre destination, vous remarquerez dans cette zone plusieurs caisses métalliques à proximité de barils explosifs. Déplacez le camion derrière ces caisses sur la pelouse en position horizontale. Durant le parcours, évitez de toucher les barils qui risquent d'exploser au moindre contact. Au nord, près de ces barils, vous pouvez apercevoir trois civils Allemands et, au sud à côté d'une pagode, un officier de la Gestapo **(B)** qui dialogue avec deux de ses collaborateurs. Dans cette zone restreinte, deux patrouilleurs sont assez gênants. L'un effectue une ronde au niveau de la pagode et l'autre près de l'emplacement où vous avez stationné le camion.

Lorsque la seconde sentinelle sera immobile à proximité du camion, attendez qu'elle vous tourne le dos puis faites sortir rapidement le sniper et assommez-la par-derrière avant qu'elle atteigne la hauteur du lampadaire. De cette manière, personne ne pourra vous apercevoir (les fourrés jouant le rôle d'une barrière visuelle). Maintenant, en rampant, partez en direction du lampadaire **(C)**. Dès que vous verrez le second patrouilleur arriver à hauteur du lampadaire, snipez-le ! Cela va attirer l'attention d'un caporal assis plus bas et d'un autre garde à gauche. Lorsqu'ils seront près du cadavre, alignez-les également ! Examinez ensuite le corps d'un des soldats et récupérez **une Mitrailleuse**.

Cette tâche effectuée, faites descendre le Voleur du camion et mettez-le à plat ventre. Dans son inventaire, sélectionnez la souris et envoyez-la à gauche du trio allemand qui converse. Lorsqu'ils détourneront leurs regards, abattez-les avec la mitrailleuse du sniper. Récupérez ensuite, sur le corps de l'officier de la Gestapo, **un Trousseau de Clés**.
Maintenant, faites descendre du camion l'Artificier et, en rampant, allez assommer les deux civils ennemis près des barils **(D)**.

Cela fait, à l'aide du Voleur, déverrouillez les caisses métalliques et laissez le soin à l'Artificier de collecter des **Charges explosives**, des **Charges télécommandées**, des **Mines antichars** et des **Grenades**. Ces équipements entre vos mains, sélectionnez l'espion et allez chercher **l'Uniforme de l'officier de la Gestapo**. Après l'avoir enfilé, récupérez le Trousseau de clés dans l'inventaire du sniper. Ramenez ensuite tous vos hommes dans le camion. Cette tâche effectuée, conduisez en direction du grand bâtiment qui sert de base ennemie au nord-est (tout en haut à droite de l'écran).



Placez le camion derrière le Panzer ennemi

En atteignant votre destination, placez-vous derrière le Panzer (char allemand) en stationnement en haut à gauche du bâtiment **(E)**. De cet emplacement, faites pivoter l'angle de vue de la caméra pour apercevoir le véhicule blindé en bas à droite, le grand bâtiment en haut et, tout au bout à gauche, une Jeep (près d'une patrouille S.S.). Près des chenilles du char, trois mécaniciens sont présents. Deux soldats ont le dos tourné, un caporal fait une ronde à proximité et, sur un trottoir plus haut, une sentinelle regarde en direction du Panzer. En plus de ces ennemis, des patrouilleurs sillonnent le secteur à gauche.

Attendez que le caporal soit à l'avant du tank et fume une cigarette pour faire descendre le Chauffeur et l'Artificier. Votre duo devra neutraliser le mécanicien endormi ainsi que son collègue à droite. Cela fait, sans les ligoter, pénétrez dans le char. Les ennemis vont commencer à vous tirer dessus mais, comme vous êtes à l'intérieur d'un véhicule blindé, leurs balles n'auront aucun effet ! Je vous rappelle que pour faire avancer le Panzer vous devez sélectionner le Chauffeur. Pour ce qui est des tirs de canon, seul l'Artificier est habilité à les exécuter (pour cela maintenez enfoncée la touche CRTL du clavier et appuyez sur le bouton gauche de la souris).

Nettoyez toute cette zone et pulvérisez également les deux snipers sur le toit. Un blindé léger va se présenter à vous : ne le ratez pas sinon c'est lui qui vous fera mordre la poussière ! Rendez-vous ensuite à gauche et débarrassez-vous des ennemis encore présents dans le secteur (n'oubliez pas

le sniper ennemi sur le toit). Cette opération terminée, emmenez le camion près du char puis faites descendre l'Espion. Avec lui, entrez par la première porte du bâtiment à droite (là où il y a un panneau d'interdiction).

Empruntez cette première porte

À l'intérieur, examinez les meubles et récupérez **du Poison**. Montez ensuite au premier étage par l'escalier. Vous arrivez dans un grand couloir avec cinq ennemis en présence. Deux sentinelles sont postées devant l'entrée d'une pièce. Deux autres hommes effectuent leur ronde et un Allemand civil est assis à son bureau. La salle centrale, quant à elle, est occupée par trois officiers ! Allez parler au patrouilleur tout près de votre escalier et ordonnez-lui de regarder vers la fenêtre près de la porte. Profitez-en pour emmener l'Artificier jusqu'à vous. Après avoir assommé cet ennemi, envoyez l'Espion occuper l'autre patrouilleur.

Jetez une grenade pour nettoyer le secteur

Pendant ce temps, toujours avec votre Artificier, neutralisez les deux sentinelles devant la porte d'entrée de la pièce. Faites de même avec le civil et, pendant votre action, évitez de vous faire repérer par l'officier. Chargez-vous ensuite du patrouilleur près de l'Espion. Il ne reste plus que trois ennemis à éliminer. Prenez une grenade dans l'inventaire de l'Artificier puis placez-vous près de la porte d'entrée de la salle et balancez-la à l'intérieur. Maintenant que vous avez fait le nettoyage, entrez dans la pièce puis déconnectez le mécanisme de mise à feu des explosifs !

C'est dans cette pièce que se trouve le mécanisme de mise à feu des explosifs

Avant d'emprunter l'escalier qui mène au deuxième étage, examinez les meubles et récupérez **du Poison** et **des Munitions pour fusil à lunette**. Débarrassez-vous du soldat qui patrouille près de l'escalier. Ensuite, avec l'Espion, examinez les meubles de chaque pièce et collectez **du Poison, des Grenades** ainsi **que les deuxième et troisième Livres bonus**. Poursuivez votre ascension au troisième étage et récupérez, dans le meuble du couloir, **un Paquet de cigarettes** et **un quatrième Livre bonus**. Cet équipement entre vos mains, rebroussez chemin jusqu'à l'extérieur. Changez l'angle de vue de la caméra afin d'apercevoir les six portes d'entrée du bâtiment.
Gardez cette vue chaque fois que vous revenez à cet endroit.

Uniquement avec l'Espion, empruntez maintenant la quatrième porte en partant de la droite. Examinez l'étagère pour trouver un **cinquième Livre bonus**. Montez ensuite par l'escalier et, au premier étage, examinez les trois meubles dans la pièce voisine. Vous y trouverez un **sixième Livre bonus**. Poursuivez votre ascension au deuxième étage et, toujours en fouillant dans les meubles, récupérez **du Poison, des Grenades, des cocktails Molotov, les septième, huitième, neuvième et dixième Livres bonus**. À présent, atteignez le troisième étage et collectez dans les meubles **des Grenades à gaz** ainsi que le **onzième Livre bonus**. Cela fait, rebroussez chemin jusqu'à l'extérieur et, en compagnie du Voleur, passez par la cinquième porte en partant de la droite.

À l'intérieur se trouve un officier. Lâchez Whisky et demandez-lui de se déplacer derrière l'officier. Une fois en position, faites-le aboyer. Dès que les regards seront tournés vers l'animal, utilisez la seringue de l'Espion pour neutraliser tous les ennemis présents dans cette pièce. N'oubliez pas de faire aboyer Whisky tant que vous n'aurez pas fini de vous débarrasser de tout le monde. Après les avoir bâillonnés un par un, examinez l'étagère derrière le comptoir et récupérez un **douzième Livre bonus**. Utilisez ensuite votre sifflet pour appeler le chien à vos pieds. Cela fait, avec l'Espion, portez l'animal sur votre dos.

À présent, quittez la pièce avec vos deux hommes puis sélectionnez l'Espion et passez par la dernière porte à gauche. Dans la salle, dirigez-vous derrière le comptoir puis examinez le bureau. Vous y trouverez un **treizième Livre bonus**. Rendez-vous ensuite devant l'ascenseur à gauche de l'entrée et pénétrez-y. Pour monter au premier étage, dirigez le curseur de la flèche vers le haut et appuyez sur le bouton action (bouton gauche de la souris).

En arrivant à l'étage souhaité, sortez de l'élévateur (appuyez sur la touche X du clavier). Examinez les meubles de chaque chambre et collectez des **Munitions pour fusil à lunette** ainsi que les **quatorzième et quinzième Livres Bonus**. Il n'est pas inutile de neutraliser l'officier de la Gestapo (le livre bonus se trouve dans le meuble près de la porte d'entrée). Cela fait, poursuivez votre ascension en réemprunter l'ascenseur. Réitérez l'opération à cet étage pour récupérer les **seizième et dix-septième Livres bonus**.

Note : *Pour entrer dans la chambre de l'officier sans qu'il vous démasque, ouvrez la porte en restant sur le côté. Envoyez ensuite le chien au niveau de la table de chevet, près du lit, et faites-le aboyer. Dès que l'ennemi détournera son regard, pénétrez dans la chambre, refermez la porte derrière vous et piquez votre ennemi à l'aide de la seringue.*

Enfin, atteignez le dernier étage de ce bâtiment (toujours par l'ascenseur) et entrez dans la chambre où se trouve Natasha. Après lui avoir parlé, vos objectifs de mission seront mis à jour. Remettez à la belle demoiselle le trousseau de clés que vous avez dérobé au Commandant de la Gestapo (celui qui était près de la pagode). Maintenant, retournez à l'extérieur du bâtiment puis faites descendre tous les hommes du camion. Cela fait, emmenez Natasha à l'intérieur du Véhicule en tant que conductrice et stationnez le camion en dessous de la tour Eiffel.

Utilisez la clé de l'officier de la Gestapo pour accéder à l'entrée de la tour Eiffel

Aux pieds de la tour il y a quatre entrées, mais une seule d'entre elles nécessite l'utilisation d'une Clé. Rendez-vous devant cette porte (gardée par un civil allemand) et utilisez la Clé du commandant de la Gestapo pour la franchir **(F)**. Une fois à l'intérieur de la tour, empruntez un premier ascenseur pour atteindre le premier étage. Continuez

votre ascension jusqu'au deuxième puis sortez de l'élévateur et entrez par l'un des quatre passages accessibles (ils mènent tous au même point). Dans la pièce, utilisez un second ascenseur afin d'atteindre le dernier étage. Sortez puis montez par les échelles et traversez l'une des deux portes pour vous retrouver au sommet de la tour.

Activez le poste émetteur pour terminer votre mission

Le poste émetteur est situé près d'un officier et d'un soldat qui scrutent l'horizon. Comme ils ont le dos tourné, ils ne pourront pas vous voir. Approchez-vous du poste puis activez-le pour transmettre vos codes. Félicitations : vous avez terminé avec brio cette dernière mission ! Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale décrivant la bravoure de votre unité d'élite : les Commandos...

LES MISSIONS BONUS

En réunissant les Livres bonus, morceaux d'images dispersés sur les cartes, vous pourrez débloquer des missions supplémentaires...

Mission Bonus 1

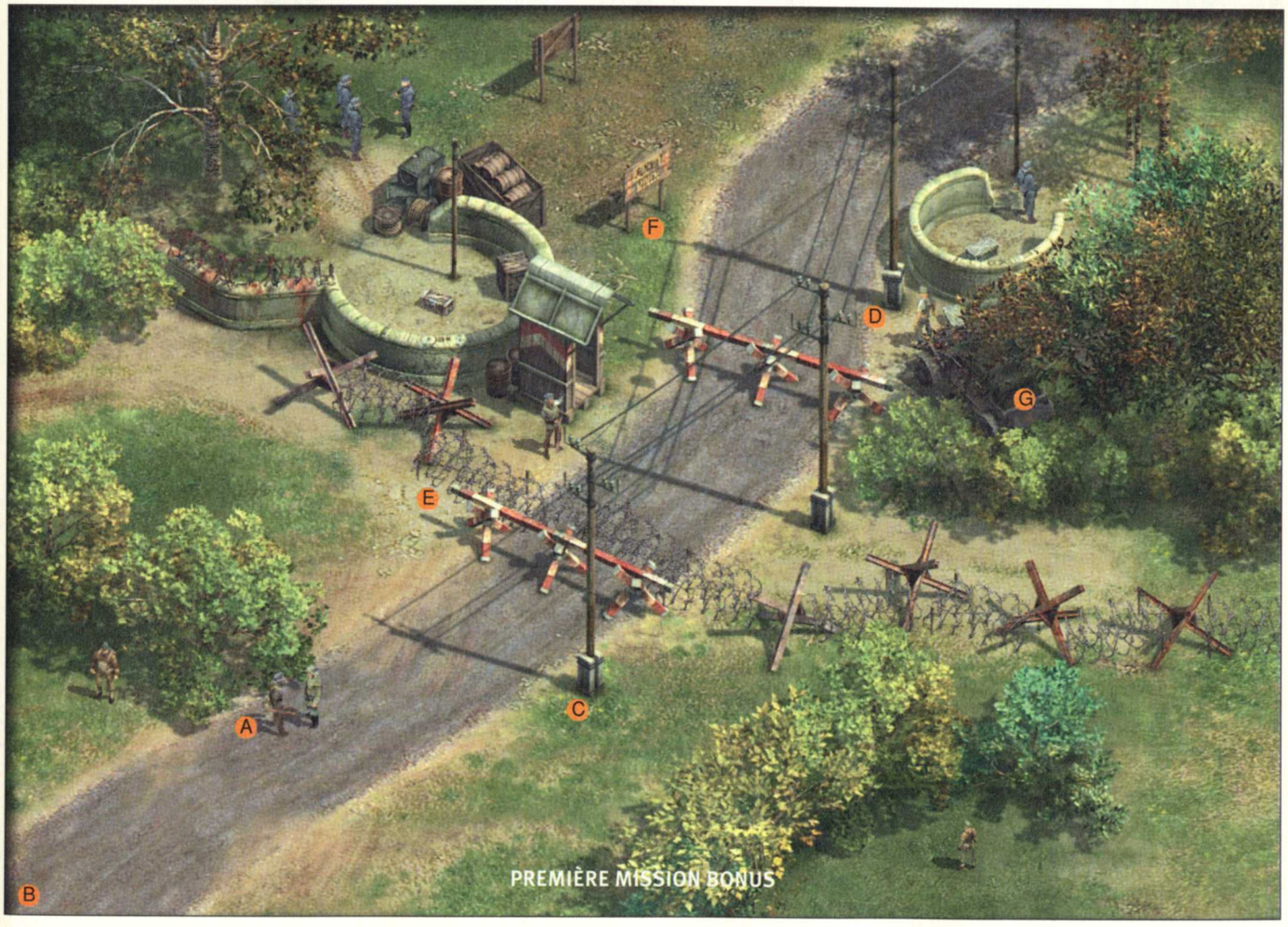
Il s'agit de la carte du niveau "Phase d'entraînement 1." La différence notoire que vous pouvez remarquer, c'est que l'emplacement de vos ennemis est différent. Vos hommes sont également postés à des lieux distincts. Vous devrez donc utiliser une autre stratégie militaire pour remplir vos objectifs.

En premier lieu, sélectionnez l'Artificier puis attendez patiemment que la sentinelle qui effectue sa patrouille soit de dos pour ramper rapidement et assommer le garde immobile près de vous **(A)**. Bâillonnez-le et allez le cacher derrière les buissons, là où vous étiez posté. Maintenant, fouillez le corps de votre victime et récupérez **un Paquet de cigarettes**.

Restez caché et, dès que possible, balancez ces cigarettes sur la route sud **(B)**. Lorsque le garde qui patrouille apercevra le paquet, il s'empressera de venir le ramasser. Profitez de ce moment d'inattention pour l'assommer et le bâillonner. Cela fait, récupérez les cigarettes.

Observez le champ de vision de la sentinelle qui se tient près du poste de sécurité. En rampant, déplacez le Voleur au pied du premier poteau téléphonique en partant de la gauche. De là, attendez patiemment que le garde immobile allume sa cigarette pour en profiter et grimper au sommet du poteau **(C)**. Atteignez l'avant-dernier poteau plus à droite puis descendez **(D)**. Cela fait, faites attention au champ de vision de l'ouvrier et passez rapidement derrière lui pour déverrouiller la caisse à l'aide de vos passes. Vous pouvez vous servir de l'option "Voler un soldat ennemi" afin de toujours vous retrouver derrière votre adversaire.

Récupérez à l'intérieur un **Détecteur de mines** ainsi que des **Cisailles**. Ces objets en votre possession, rampez derrière le garde qui se trouve plus haut. Déverrouillez une nouvelle caisse puis collectez



PREMIÈRE MISSION BONUS

une **Charge explosive** ainsi que des **Grenades**. Maintenant, empruntez le même parcours pour passer de l'autre côté des barrières. Pour ne pas vous faire repérer lorsque vous mettrez pied à terre, restez suspendu en l'air tant que la sentinelle près du poste de sécurité n'aura pas allumé sa cigarette. Descendez ensuite en contrebas et rampez en direction de l'Artificier.

Donnez-lui tous les objets de votre inventaire, sauf votre passe. Cela fait, choisissez l'Artificier et rampez en direction de la première barrière. À l'aide des cisailles, coupez le seul rang de fils barbelés qui puisse vous permettre de vous placer derrière la sentinelle qui fume une cigarette **(E)**. Positionnez-vous face à son dos puis balancez votre paquet de cigarettes en direction de la pancarte située à quelques mètres de la seconde barrière **(F)**. En l'apercevant, l'ouvrier debout à côté d'un poteau téléphonique va se déplacer. Profitez-en pour assommer et bâillonner le soldat immobile. Si vous êtes rapide, vous pourrez même neutraliser l'ouvrier avant qu'il se retourne.

Occupez-vous maintenant du garde isolé au pied du dernier poteau téléphonique. Balancez ensuite une grenade en direction de la patrouille ennemie encore présente dans le secteur. Avec le Voleur, collectez les équipements dans la seule caisse de bois encore inexplorée. Pendant ce temps, à l'aide du détecteur de mines que possède l'Artificier, désamorcez tous les engins explosifs (ils sont posés le long des fils barbelés). Il ne vous restera plus qu'à entrer dans le véhicule garé au niveau de la deuxième barrière **(G)** et à le conduire sur la route de l'ouest pour évacuer.

Mission Bonus 2

Pour votre deuxième Mission Bonus, vous serez aux commandes d'un bateau. Il faudra simplement effectuer un parcours le plus rapidement possible en évitant de toucher les mines ainsi que les bouées qui peuvent vous ralentir.

Vous n'aurez que trois minutes pour remporter ce challenge. Sachez également qu'il faut parcourir tout le circuit sans prendre de raccourci. Votre objectif atteint, vous obtiendrez une Médaille. À vos marques, prêt... partez !

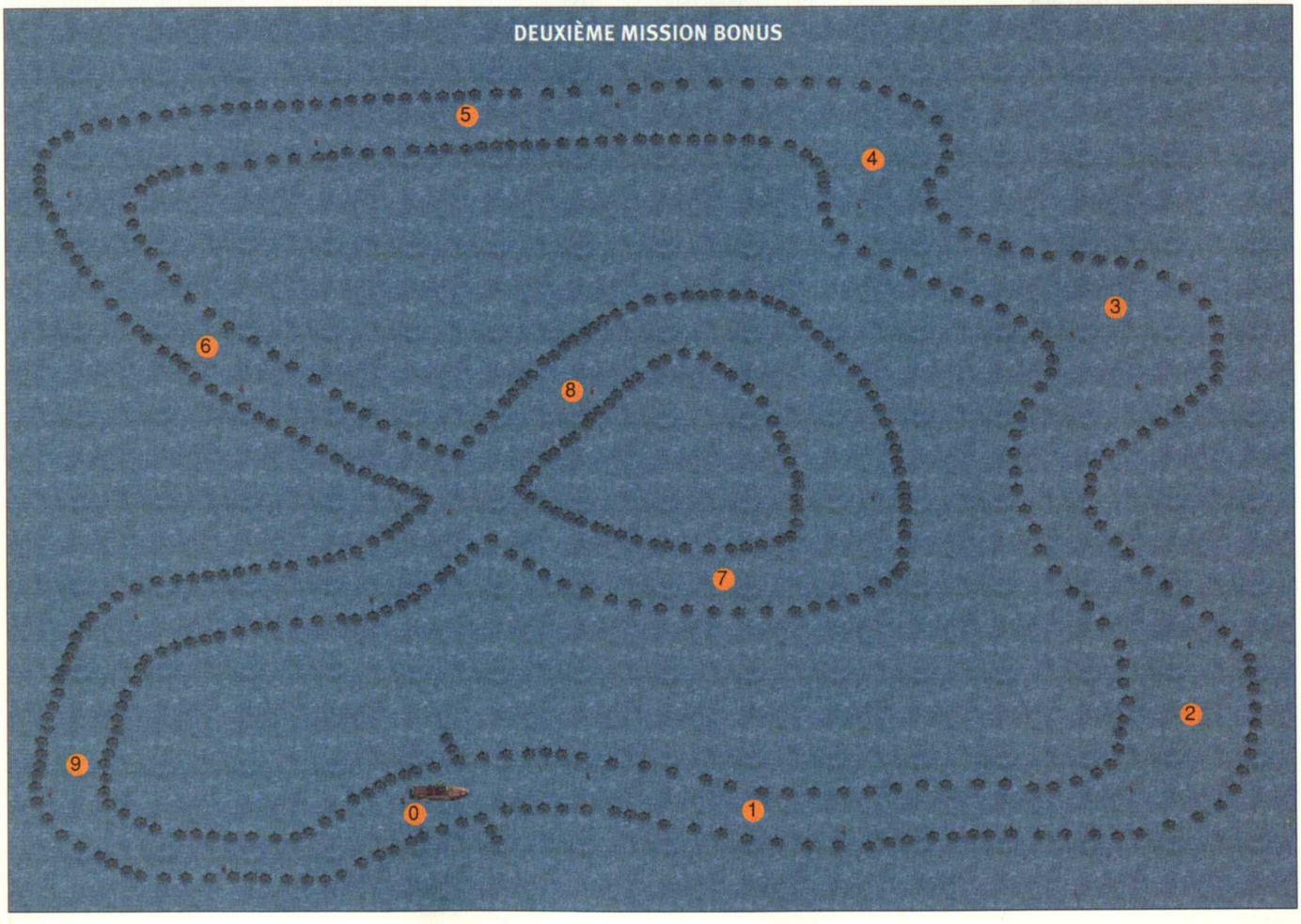
Mission Bonus 3

Votre équipe se compose du Béret Vert, du Sniper, du Nageur de combat, du Chauffeur et de l'Artificier. L'objectif de la mission va consister à évacuer tous vos hommes dans un camion situé derrière les lignes ennemies.

Votre équipe est cachée derrière des troncs d'arbres. Au nord-est, vous pouvez apercevoir un véhicule amphibie et, aux alentours, un certain nombre d'ennemis (9 au total). Ouvrez la danse avec le Sniper. Par son intermédiaire, jetez un paquet de cigarettes en direction de la route de terre à gauche **(A)**. Un premier soldat va tomber dans le piège et s'avancera dans votre direction. Dès qu'il sera immobilisé, neutralisez-le.

Pour attirer l'Allemand en civil, jetez un paquet de cigarettes ici

Ramassez ensuite votre paquet de cigarettes et placez le corps de votre victime aux pieds des troncs d'arbres, côté gauche **(B)**. Cette action va attirer le mécanicien qui travaille près du véhicule amphibie. À son arrivée, utilisez le poignard du Nageur de combat pour l'éliminer. Cela fait, récu-



pérez votre équipement puis observez le champ visuel du caporal qui parle à deux de ses soldats plus au nord-est. Vous remarquerez que sa vision est assez large. Heureusement que les troncs d'arbres sont là pour vous cacher ! Lancez donc vos cigarettes du côté droit des troncs, au pied de l'arbre (C). Cela va attirer votre prochaine cible. Attendez patiemment qu'elle se baisse pour ramasser le paquet puis assommez-la et bâillonnez-la.

Dissimulez le corps à l'abri des regards indiscrets (derrière les troncs d'arbres, par exemple). À l'aide du Chauffeur et du Béret Vert, posez un piège ainsi qu'un leurre aux pieds des troncs d'arbres côté droit (D) puis retournez vers vos coéquipiers. Actionnez ensuite votre appareil. Le mécanicien et la sentinelle qui se trouvent à l'avant des troncs vont être attirés par le bruit. Dès qu'ils se mettront en marche, sélectionnez le Nageur de combat et contournez les troncs par le flanc gauche. En arrivant par le flanc droit, le soldat sera neutralisé par votre piège, tandis que le mécanicien restera immobile pendant quelques secondes. Profitez de ce laps de temps pour vous débarrasser de cet ennemi avec votre couteau.

Cette besogne effectuée, récupérez tous vos équipements puis jetez votre paquet de cigarettes sur le chemin de terre à gauche des deux soldats qui discutent (E). Avant de vous en prendre au garde de droite, qui va se déplacer pour ramasser le paquet, neutralisez rapidement son compagnon. Vos deux ennemis mis hors d'état de nuire, il ne vous restera plus qu'à vous débarrasser des mécaniciens qui sont au repos sur la rive au nord-est (occupez-vous d'abord de celui qui est allongé).

Toujours à l'aide des cigarettes, attirez vos ennemis

Maintenant, emmenez le Sniper sur le rivage puis, à l'aide de son fusil, abattez la sentinelle immobile qui se trouve au nord (F) sur la rive voisine (si vous ne la voyez pas, appuyez sur la touche "F11" du clavier afin de repérer tous les ennemis en présence). Un officier de la Gestapo va apercevoir le cadavre et accourir vers lui. Profitez-en pour le sniper également lorsqu'il sera immobile près du corps sans vie. Réitérez cette opération avec un des gardes qui n'aurait pas dû se trouver à cet emplacement.

Le fusil du sniper vous sera bien utile pour abattre vos adversaires à distance

Ces trois hommes neutralisés, jetez-vous à l'eau puis nagez en direction de l'ouest afin d'atteindre la rive voisine. De là, rampez du côté gauche (G) et, dès que vous verrez le soldat habillé en civil s'immobiliser devant les troncs d'arbres, abattez le sniper posté aux pieds des troncs (H). Un caporal va apercevoir le cadavre et se précipiter dans sa direction. Attendez qu'il soit immobile et bien posi-

tionné au centre, du coté gauche du tas de bois pour le neutraliser. Vous éviterez ainsi que d'autres ennemis ne viennent vous déranger. Par ailleurs, vous n'avez plus de munition ! Rejoignez l'emplacement où se trouvent vos victimes. De cette position, attendez que le civil ennemi s'immobilise à droite de l'écran (à l'opposé des troncs d'arbres).

Voici l'emplacement idéal pour sniper votre cible

Dès qu'il ne bouge plus et que la sentinelle qui patrouille au nord vous tourne le dos, débarrassez-vous de l'officier à droite et cachez son corps près des autres cadavres. Cette action terminée, balancez votre paquet de cigarettes au pied de l'arbre à gauche du tronc. Cela aura pour effet d'attirer le soldat patrouilleur. Lorsqu'il sera à votre portée, assommez-le avant de le bâillonner. Chargez-vous ensuite du civil et dissimulez son corps. À présent, sélectionnez le reste de vos hommes, à l'exception du Chauffeur, et faites-les monter dans le véhicule amphibie. Avec le Chauffeur, examinez la caisse au pied du véhicule et récupérez uniquement des **Grenades à gaz**, une **Trousse de soins** et un **Cocktail Molotov**. Cet équipement en votre possession, rejoignez votre équipe dans le char puis conduisez cet engin vers la rive à l'ouest, en suivant le même parcours que celui du sniper.

En atteignant la terre ferme, faites descendre vos hommes et, avec le Chauffeur, examinez la caisse située devant les troncs d'arbres. Collectez une **Charge télécommandée**, un **Lance-flammes** et des **Grenades**. Pendant ce temps, le reste de l'équipe se cachera dans les fourrés à droite de la rive (I). Cette tâche effectuée, faites pivoter l'angle de la caméra afin d'apercevoir sur la gauche un groupe composé de quatre ennemis et sur la droite un deuxième amas de troncs d'arbres. Devant celui-ci se trouve une nouvelle caisse à examiner. Collectez-y des **Grenades à gaz**, une **Trousse de soins** et un **Cocktail Molotov.**

Conduisez le véhicule amphibie sur la route de terre au nord pour terminer la mission

Avec le Nageur de combat, allez neutraliser la sentinelle immobile à droite du groupe de joueurs de cartes précédemment décrit. Occupez-vous ensuite des deux ouvriers plus haut. Cela fait, sélectionnez le Chauffeur et, en rampant, dirigez-vous vers le groupe d'ennemis à gauche. Balancez une grenade à gaz pour les neutraliser puis allez les bâillonner. Après avoir fouillé la caisse, effectuez la même opération pour les derniers soldats positionnés au nord. À l'aide du Béret Vert, déplacez les deux barils près du camion, puis avec le chauffeur garez le camion en dehors de la route. Il ne vous restera plus qu'à évacuer tous vos hommes dans le véhicule amphibie et à prendre la route de terre près du camion pour achever cette mission (J).

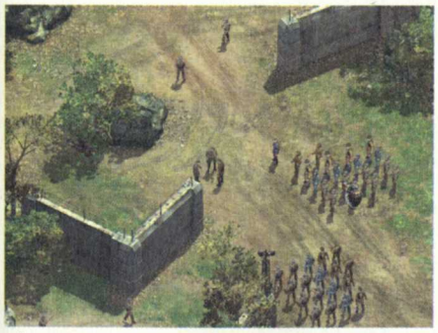
Mission Bonus 4

Pour cette mission, vous êtes accompagné du Béret Vert, du Sniper, de l'Artificier et du Voleur. En compagnie de quelques alliés, vous allez devoir repousser une offensive ennemie. Les forces de l'Axe sont nombreuses et vous n'êtes qu'une poignée d'hommes. La tâche sera délicate mais pas impossible. Suivez le guide !

Sélectionnez l'Artificier puis emmenez-le en rampant au pied du rocher, à l'ouest (à gauche de l'écran), situé tout près de trois officiers qui bavardent (A). Approchez-vous au maximum des troupes allemandes sans vous faire repérer (observez les champs de vision de chacun des hommes présents). Sélectionnez une grenade : elle doit pouvoir atteindre au moins le centre d'un des nombreux rangs ennemis (B). Maintenant, avec le reste de votre escouade, rendez-vous derrière le mur

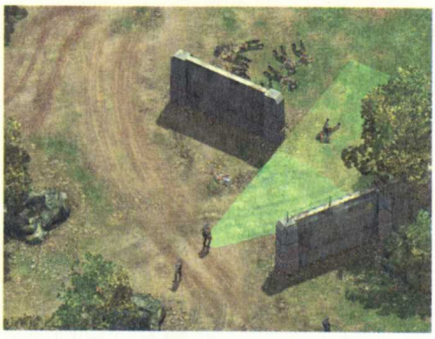
QUATRIÈME MISSION BONUS

isolé situé au nord-est (C). Positionnez les alliés en épi (quatre d'entre eux surveilleront la zone par le flanc droit et quatre autres par le flanc gauche). Cela fait, postez le Béret Vert et le Chauffeur de chaque côté du mur.



À cette distance vous pouvez atteindre le centre des rangs ennemis

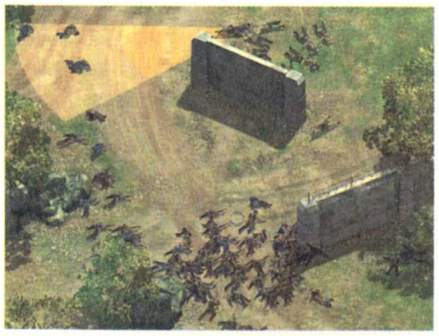
À présent, avec le Sniper, récupérez un Fusil dans l'inventaire du dernier allié disponible. Tout le monde étant à plat ventre, choisissez un mode de combat "Agressif" (touches L et Z du clavier). Cela étant, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur votre gauche, une sentinelle qui patrouille à quelques pas de là. Observez son champ de vision puis, avec le Sniper, approchez-vous au maximum de sa limite visuelle (D).



Postez le sniper à cet endroit stratégique

C'est le moment d'engager les hostilités ! Sélectionnez l'Artificier puis jetez une grenade au centre du premier rang ennemi à droite. L'explosion va affoler vos adversaires. Profitez-en pour lancer rapidement vos autres grenades afin de nettoyer le secteur. Si vous êtes repéré, battez en retraite et rejoignez au pas de course vos coéquipiers derrière le mur.

Pendant que votre homme évitera les balles perdues, couvrez-le avec le Sniper et abattez les ennemis qui vont débouler dans votre direction (les plus dangereux sont les artificiers, ensuite les snipers et, enfin, les soldats). Vous pouvez vous faire aider par les alliés qui sont sur votre flanc en les positionnant derrière vous. Placez votre Artificier sur le flanc opposé. Après un premier assaut, d'autres ennemis vont arriver en renfort. Restez en position et continuez à sniper tous vos adversaires jusqu'au dernier. Ne vous en faites pas pour les munitions ! Ayant récupéré le fusil de l'un des alliés, vous aurez des balles à l'infini...

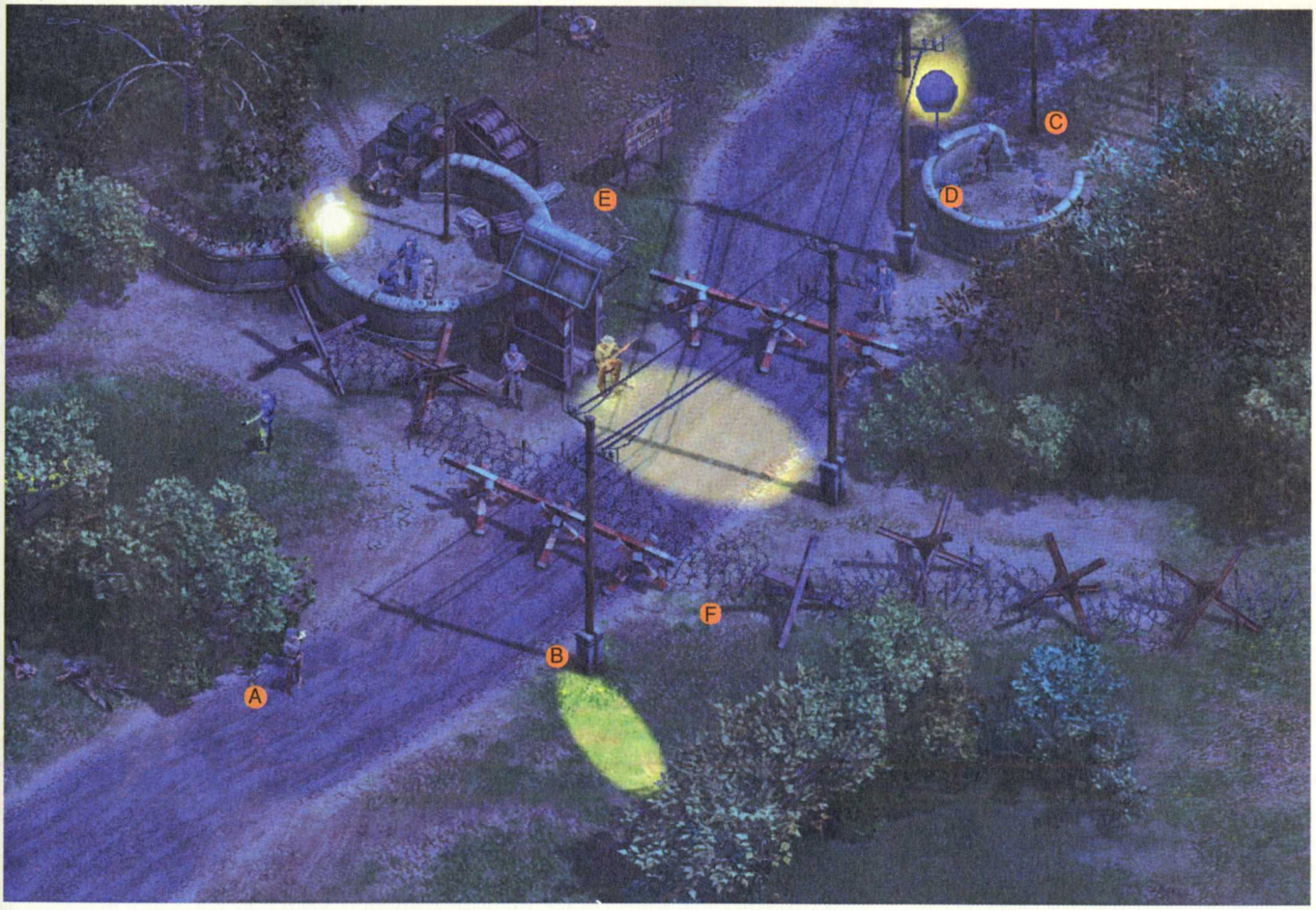


Un vrai massacre !

Mission Bonus 5

Nous sommes de retour sur la première carte d'entraînement. Cette fois, vos hommes (le Voleur et l'Artificier) devront agir de nuit ! Qui plus est, l'emplacement des ennemis n'est plus le même ni leur nombre...

Sélectionnez l'Artificier puis attendez patiemment que la sentinelle qui effectue sa patrouille soit de



dos pour ramper rapidement et assommer le garde immobile près de vous (A). Bâillonnez-le et allez le cacher derrière les buissons, là où vous étiez posté. Maintenant, fouillez le corps de votre victime et récupérez **un Paquet de cigarettes**.

Dès que possible, balancez ces cigarettes au pied du premier poteau téléphonique à droite (B). Lorsque le garde qui patrouille l'apercevra, il s'empressera de venir le ramasser. Profitez de ce moment d'inattention pour l'assommer et le bâillonner. Emmenez-le ensuite auprès de votre précédente victime. Cela fait, récupérez les cigarettes.

Déplacez à présent le Voleur au pied du premier poteau téléphonique et grimpez au sommet. Atteignez le dernier poteau plus à droite puis descendez (C). Cela fait, en rampant, allez actionner le mécanisme qui permet d'éteindre les projecteurs de surveillance (D). La nuit est votre alliée car dans l'obscurité vos ennemis auront plus de mal à vous repérer. Dirigez-vous vers la pancarte (E) puis déverrouillez la serrure de la caisse métallique. Récupérez ensuite son contenu (**Grenades, Cisailles et Lance-flammes**).

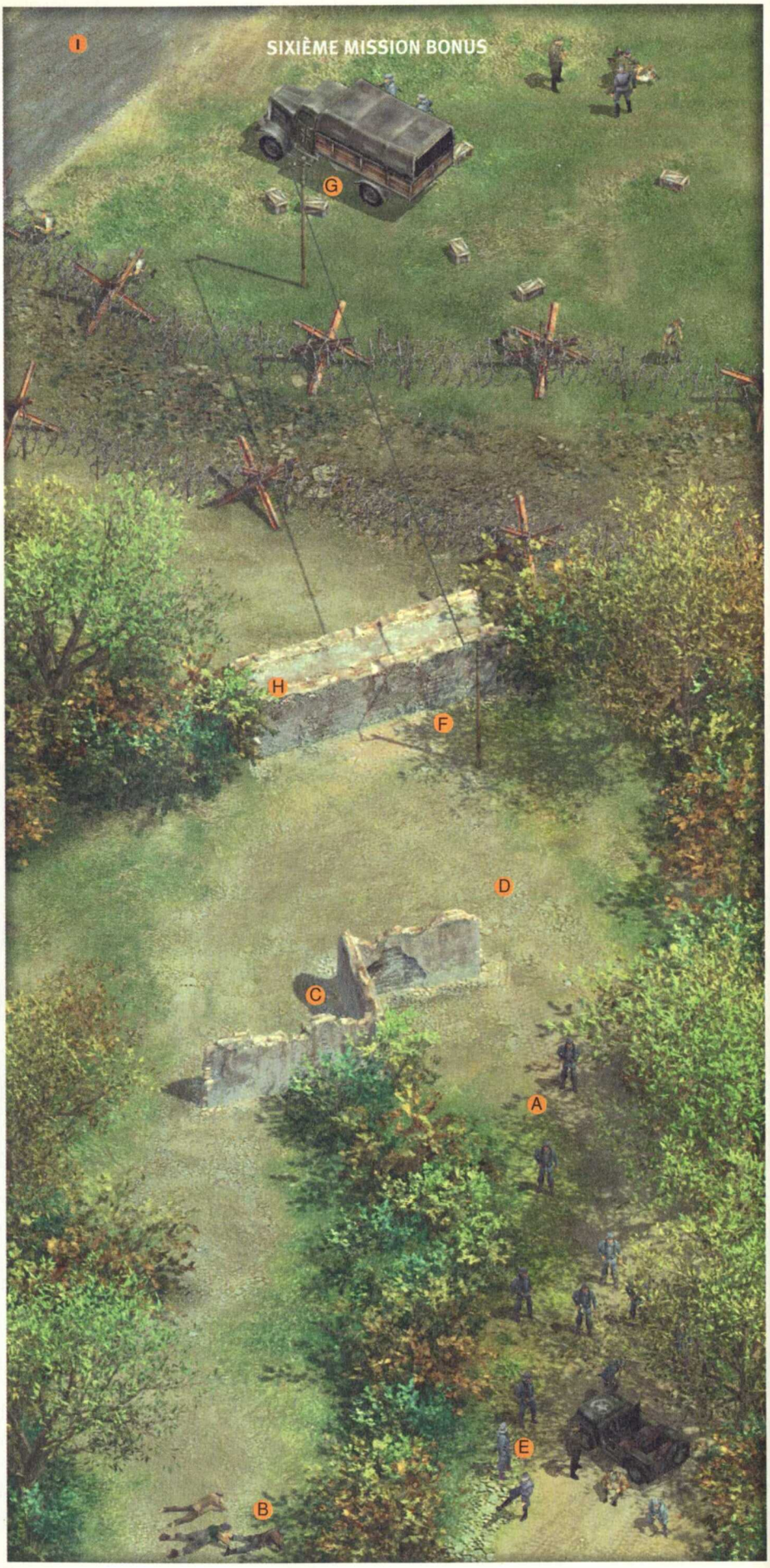
Maintenant, retournez voir l'Artificier et donnez-lui l'équipement que vous venez de collecter. Avec celui-ci, utilisez la cisaille pour couper les fils barbelés (F). Utilisez ensuite le détecteur de mines pour neutraliser les engins explosifs puis, en rampant, dirigez-vous vers la sentinelle debout près du barrage afin de passer derrière elle (observez bien son champ de vision pour ne pas être repéré). Il ne vous restera plus qu'à utiliser le lance-flammes et les grenades pour nettoyer tout le secteur.

Mission Bonus 6

Votre mission va consister à franchir les lignes ennemies en empruntant un camion afin d'évacuer votre escouade (le Béret Vert, le Chauffeur, l'Artificier et l'Espion) de la zone allemande...

Votre Artificier a été capturé par les forces de l'Axe. En premier lieu, il va falloir le libérer. Il est maintenu prisonnier juste à droite de votre position de départ. De nombreux ennemis sont autour de lui. Sans perdre de temps, sélectionnez le Béret Vert et l'Espion puis faites-les courir au nord. Lorsqu'ils dépasseront le mur délabré, dirigez-vous à l'est (à droite de l'écran). Ensuite, à l'aide du Béret Vert, marchez doucement vers les deux premiers soldats en vue (A) et poignardez-les par-derrière. Portez un des corps et laissez à l'Espion la charge du second.

Cela fait, emmenez et déposez rapidement les cadavres près du Chauffeur que vous avez laissé en retrait (B). Avec l'Espion, enfilez l'uniforme allemand puis courez vers le mur délabré. Guidez éga-



lement le Béret Vert en direction de ce mur et restez caché (C). L'officier allemand près de l'Artificier va ordonner à deux de ses hommes d'aller se poster à différents points du terrain. Attendez que ces gardes s'immobilisent en atteignant leurs premières positions (D) puis, à l'aide de l'Espion, piquez à deux reprises chacun de ces ennemis. Le Béret Vert qui est à proximité vous aidera à les bâillonner et à les déplacer vers le Chauffeur. Réitérez l'opération avec les deux soldats qui vont suivre puis deux autres après.

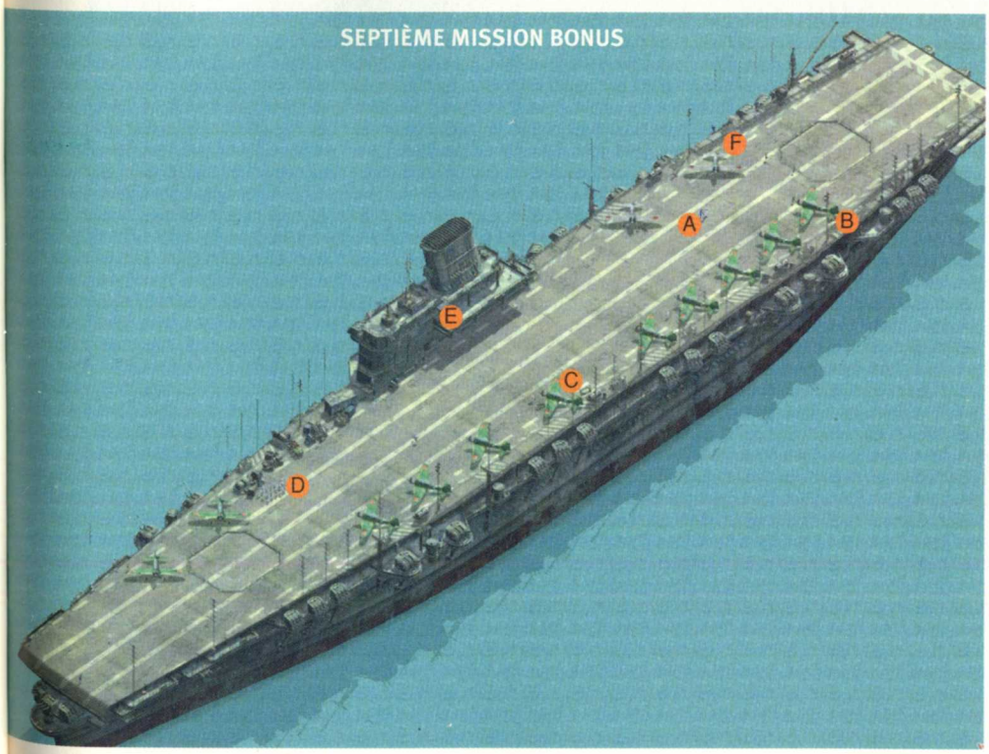
Neutralisez les sentinelles avec la seringue dès qu'elles auront atteint leur première position

Après vous être débarrassé des ennemis, libérez l'Artificier

Vos adversaires ne peuvent pas vous apercevoir derrière le camion

Maintenant que vous n'avez plus de poison dans la seringue, servez-vous des Cocktails Molotov du Chauffeur et, de la position où vous vous trouvez (au point de départ), balancez-les en direction des ennemis encore présents à droite (E). Dans le feu de l'action, évitez de toucher l'Artificier. La zone enfin sécurisée, vous pouvez libérer l'Artificier. À présent, réunissez vos hommes au niveau du mur où se trouve un poteau téléphonique (F).

À l'aide du Béret Vert, montez au sommet de ce poteau puis déplacez-vous en direction du poteau suivant. Dès que le patrouilleur qui fait sa ronde en contrebas vous tournera le dos, descendez puis allez vous cacher près des roues avant du camion (G). À cet endroit, deux caisses sont disponibles. En les examinant, vous pourrez récupérer **un Détecteur de mines, une Cisaille** et **une Échelle de corde**. Lorsque vous en aurez la possibilité, assommez et bâillonnez ce patrouilleur puis déplacez son corps à l'endroit où vous étiez caché. Faites de même avec les deux autres ouvriers à gauche qui travaillent au niveau des fils barbelés.



Cette tâche effectuée, réempruntez le poteau et laissez-vous tomber au sommet du mur. Déplacez-vous ensuite à l'extrémité gauche et déployez l'échelle de corde (H). Rejoignez le Béret Vert avec le reste de vos hommes puis récupérez l'échelle et changez l'angle de vue de la caméra pour la déployer à l'opposé. À présent, faites descendre tout le monde par l'échelle puis donnez à l'Artificier le détecteur de mines et la cisaille. Cela fait, coupez les fils barbelés et neutralisez les mines cachées à même le sol. Une fois de l'autre côté, emmenez vos hommes près du camion puis utilisez des grenades pour éliminer le reste des ennemis (ne les jetez pas trop près du véhicule au risque de le détruire). Il ne vous restera plus qu'à monter dans le camion et à prendre la route (I) pour terminer la mission.

Mission Bonus 7

Vous êtes à bord d'un porte-avions japonais. En compagnie du Béret Vert, de l'Artificier, du Chauffeur et du Voleur, vous aurez pour mission de neutraliser tous les appareils ennemis à l'exception de 2 prototypes. Il faudra ensuite utiliser une radio pour signaler la position du porte-avions et vous enfuir à l'intérieur des prototypes.

Commencez par sélectionner vos hommes pour les faire monter à l'échelle dès que les regards ennemis se détourneront. Cachez-vous ensuite sous l'aileron de l'avion, à gauche (restez allongé). Vous pouvez apercevoir quatre soldats dans ce secteur. Deux d'entre eux sont immobiles et vous tournent le dos tandis que les autres effectuent des rondes. Occupez-vous d'abord du patrouilleur marin à droite. Lorsqu'il commencera à partir dans cette direction, suivez-le par-derrière et, dès qu'il s'arrêtera de marcher, assommez-le à l'aide de l'Artificier.

Trois hommes sont en pleine discussion plus à l'ouest (à gauche de l'écran). Servez-vous de la souris du Voleur pour dévier leurs regards de votre direction (A). Pendant ce temps, neutralisez le garde posté juste devant l'avion et déplacez son corps vers l'aileron (B). Effectuez cette manœuvre lorsque le second patrouilleur au nord sera de dos. Il faut maintenant vous débarrasser de ce gêneur. Pour cela, sélectionnez le Chauffeur et jetez un paquet de cigarettes au sommet de l'échelle. Dès que l'ennemi sera à votre portée, assommez-le !

Il ne reste plus qu'un soldat immobile de dos dans cette zone. Poignardez-le avec le Béret Vert puis

montez plus au nord et occupez-vous d'un autre marin (exécutez-le dès qu'il sera près du prototype d'avion blanc). Maintenant, avec le Chauffeur, neutralisez le trio qui discute. Pour cela, lancez une grenade à gaz dans leur direction et, dès qu'ils seront à terre, bâillonnez-les. Devant le deuxième prototype d'avion japonais, vous pouvez apercevoir deux ennemis supplémentaires. Vous n'aurez pas de mal à vous en débarrasser (ils vous tournent le dos).

Emmenez ensuite le Béret Vert en direction du cinquième avion en bas à gauche. À cet endroit, un officier ainsi qu'un marin sont présents. Chargez-vous d'abord de l'officier avant de vous en prendre au marin. Quatre mécaniciens et un autre officier sont tout autour du sixième appareil **(C)**. Attendez que l'officier soit près de deux des mécaniciens (vers l'aileron) pour envoyer une grenade à gaz. Lorsqu'ils s'écrouleront, l'un des deux ennemis restant va se précipiter dans leur direction. Assommez-le puis ligotez tout ce beau monde. Le dernier homme allongé près de la caisse ne devrait pas vous poser de problème.

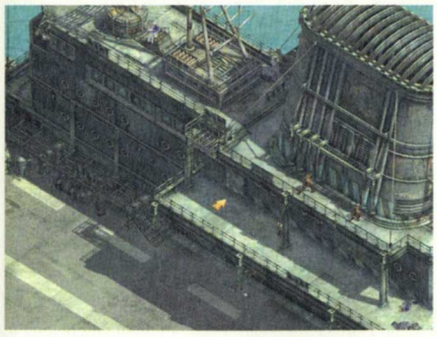
Récupérez ensuite **la Cisaille** qui se trouve dans la caisse ainsi que **des Grenades à gaz** et **des Fumigènes**. De ce côté du navire, il doit rester un mécanicien près du dernier avion. Rendez-vous dans sa direction en rampant. Dès que l'officier qui passe en revue ses troupes plus au nord-ouest vous tournera le dos, neutralisez le mécano et déplacez son corps derrière les ailerons de l'avion. Il reste encore deux avions au nord à l'opposé de votre bord. L'un est tout près d'une troupe de marins et l'autre est surveillé par un pilote qui effectue sa ronde.

Commencez par les marins **(D)**. Attendez que ces hommes regardent vers la direction de droite (les rangs seront alors composés de trois colonnes). Restez à bonne distance et, en vous baissant, jetez une première grenade à gaz dans leur direction. Balancez cette grenade sur le deuxième marin de la colonne du milieu, en partant du haut vers le bas. Vous pourrez ainsi endormir un maximum d'ennemis. Attendez que les hommes restant s'agglutinent autour de leurs compagnons pour jeter votre seconde grenade à gaz. Cela fait, utilisez des cocktails Molotov afin de calciner ces troupes. Cette tâche effectuée, rendez-vous près de l'avion puis examinez la caisse à même le sol. Vous pourrez y trouver **des Grenades à gaz, des Fumigènes** ainsi qu'**une seconde Cisaille**.

Jetez la grenade à gaz à cet endroit

Remettez cette dernière à l'Artificier. Pendant qu'il commence à saboter les gouvernails des avions japonais sur le bord sud du navire, chargez-vous de l'appareil qui est à côté de vous. Utilisez la cisaille et cliquez au niveau de l'aileron. Approchez-vous ensuite du dernier avion à gauche et réitérez l'opération avant le retour du pilote. À présent, rendez-vous près du deuxième avion prototype. De là, faites pivoter l'angle de vue de la caméra pour apercevoir, sur la gauche, une échelle qui donne accès au pont supérieur du navire. Atteignez ce niveau avec le Chauffeur et le Voleur puis changez une nouvelle fois l'angle de la caméra pour voir une deuxième échelle. Restez allongé au niveau de celle-ci puis attendez que le patrouilleur

à l'étage du dessus soit près d'un balayeur et d'un technicien pour balancer une grenade à gaz.



Passez ici pour atteindre le centre radio

Les trois hommes endormis, empruntez l'échelle en faisant attention au champ de vision du garde en contrebas puis bâillonnez ces ennemis. Montez ensuite d'un étage et récupérez des **Cocktails Molotov** dans la caisse. Maintenant, descendez par l'échelle et dirigez-vous vers le balayeur près de la porte. Dès que l'officier qui se trouve sur la gauche en contrebas vous tourne le dos, neutralisez le balayeur et emmenez son corps près de vos autres victimes. Passez ensuite par la porte **(E)**. Rampez dans le couloir dès qu'aucun ennemi ne regarde dans votre direction. Vous devez vous rendre vers la pièce voisine où se trouve la porte de sortie.

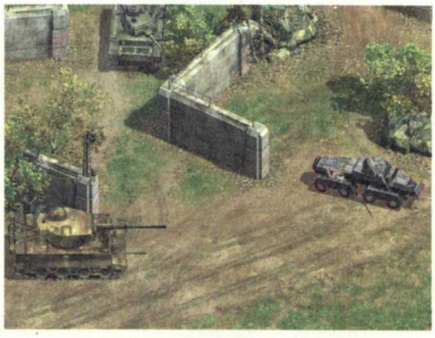
Un homme est posté juste devant celle-ci. Servez-vous de la souris du Voleur pour attirer son attention puis débarrassez-vous-en. Retournez ensuite vous cacher dans le couloir en attendant l'arrivée d'un technicien qui va apercevoir le corps de votre dernière victime. Neutralisez également cet ennemi puis passez dans la pièce voisine. Utilisez la souris du Voleur pour attirer l'attention du marin au bout de la salle. Faites en sorte qu'il regarde à l'opposé de l'escalier. Attendez ensuite que le patrouilleur s'immobilise au niveau de cet escalier pour frapper l'ennemi assis, l'officier, le patrouilleur et, enfin, le marin près de la porte de sortie.

Fermez rapidement la porte à gauche puis bâillonnez tout le monde. Cela fait, examinez la porte en face de l'escalier. Dès que possible, avec le Chauffeur, pénétrez dans la pièce puis utilisez des cocktails Molotov pour éliminer les ennemis en présence. Cette tâche effectuée, envoyez un message radio en actionnant le panneau de contrôle. À présent, retournez vers les avions prototypes blancs **(F)** et faites monter vos hommes dans chacun des deux appareils disponibles pour terminer cette mission.

Mission Bonus 8

Cette mission Bonus est assez rapide. Vous pouvez la terminer en moins de dix minutes. Votre objectif va consister à détruire quatre Panzer et un blindé léger.

Attendez l'arrivée du Chauffeur et, lorsque votre char sera sur le terrain, sélectionnez vos deux hommes et faites-les monter dans ce véhicule. Les commandes du char sont très simples. C'est avec le Chauffeur que vous allez faire avancer le blindé et c'est à l'aide de l'Artificier que vous pourrez faire feu. À ce sujet, si vous souhaitez tirer avec le canon de votre char, sélectionnez l'Artificier et maintenez enfoncée la touche "Ctrl" du clavier puis appuyez sur le bouton gauche de la souris.



Détruisez en premier lieu ce blindé léger

Revenons à présent à la mission ! Restez en position, sans bouger votre char. Au bout de quelques secondes, un blindé léger **(A)** va arriver par la droite. Dès qu'il sera dans votre ligne de mire, détruisez-le ! Attendez patiemment à cet endroit, caché derrière le mur. Si vous voyez un soldat arriver dans votre direction, tirez une première fois sur le mur d'en face **(B)** pour l'attirer vers vous puis une seconde fois afin de l'éliminer. Un premier Panzer se dirigera dans votre secteur par le nord-ouest mais, grâce au mur qui vous cache, il ne pourra pas vous voir. Observez son champ de vision et, lorsqu'il commencera à partir au nord, sortez de votre cachette puis pulvérisez rapidement ce blindé **(C)**.

Placez-vous à cet endroit pour atteindre le troisième Panzer

Ensuite, rebroussez chemin pour emprunter la route où a été détruit le blindé léger. Avancez vers le nord sans perdre de temps pour apercevoir un deuxième Panzer. Restez près du premier rocher **(D)**. Le canon du char adverse n'étant pas pointé dans votre direction, vous pourrez aisément faire exploser cet ennemi **(E)**. Tout de suite après, chargez-vous des soldats à droite avant qu'ils ne vous jettent des grenades **(F)**. Cela fait, observez le champ visuel du troisième Panzer plus haut et, dès que vous ne serez plus dans sa zone de surveillance, avancez vers lui et neutralisez-le **(G)**. Chargez-vous enfin du dernier Panzer qui arrivera par la route de l'est **(H)**. L'ensemble de ces blindés étant détruit, votre mission s'achève...

Mission Bonus 9

C'est en compagnie du Béret Vert, de l'Espion, du Chauffeur et du Voleur que vous allez entreprendre de terminer cette ultime mission bonus. Votre objectif consiste à franchir les lignes ennemies et à évacuer les lieux à l'intérieur d'un véhicule. Le campement est surveillé par de nombreux tireurs d'élite et, pour corser le tout, les cieux ne vous sont pas cléments !

Commencez par sélectionner le Sniper. En rampant, dirigez-vous à gauche vers ce qui reste d'une maison (faites attention au champ visuel du Sniper ennemi au nord). Vers le nord-ouest dans la tranchée, vous pouvez apercevoir un ouvrier près d'une caisse métallique, un tireur d'élite qui regarde dans votre direction et deux hommes supplémentaires (un officier et un caporal) qui discutent. Tout d'abord, snipez le tireur d'élite avant qu'il ne vous repère **(A)**. Chargez-vous ensuite de l'ouvrier puis des deux ennemis qui discutent.

Snipez en premier ce tireur d'élite

Cela fait, emmenez le Voleur jusqu'à la tranchée où jonchent ces cadavres et faites-le passer sous les fils barbelés **(B)**. Déverrouillez la serrure de la caisse métallique et récupérez **une Cisaille et un Cocktail Molotov**. Avec la cisaille, découpez les barbelés puis faites venir tous vos hommes dans la tranchée. Après avoir remis au Chauffeur le Cocktail Molotov, choisissez le Béret Vert et allez neutraliser le garde immobile un peu plus haut près des caisses et des barils **(C)**. Cette tâche effectuée, cachez son corps au pied de l'arbre à gauche **(D)**.

NEUVIÈME MISSION BONUS

À l'aide de la cisaille, découpez ces fils barbelés

Maintenant, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir un véhicule sur la gauche et à droite les restes d'une maison. Sélectionnez le Voleur et, à l'aide de celui-ci, grimpez sur la façade du mur du Bunker. Montez le plus haut possible puis déplacez-vous vers la première fenêtre à gauche. Suspendu devant celle-ci, regardez à l'intérieur du bâtiment. Lorsque vous verrez un officier de la Gestapo s'immobiliser à droite, passez par la fenêtre et assommez-le. Récupérez sur son corps **un Trousseau de clés**.

Dans la pièce voisine, deux sentinelles sont présentes. Lorsqu'elles auront le dos tourné, ouvrez la porte, refermez-la derrière vous puis descendez rapidement par l'échelle à droite. En contrebas, six ennemis supplémentaires occupent les lieux. Ne vous souciez pas des deux ouvriers et examinez la caisse de bois : récupérez-y une **Bouteille de vin**. Cela fait, ouvrez la porte et lancez la bouteille au pied du soldat qui lit un journal. N'oubliez pas de refermer la porte pour ne pas vous faire repérer. Dès qu'il goûtera au breuvage et qu'il commencera à tituber, sortez de la petite pièce puis allez vite ouvrir la porte d'entrée du Bunker (sans vous faire repérer).

Grâce au Voleur, grimpez jusqu'à la fenêtre du bunker

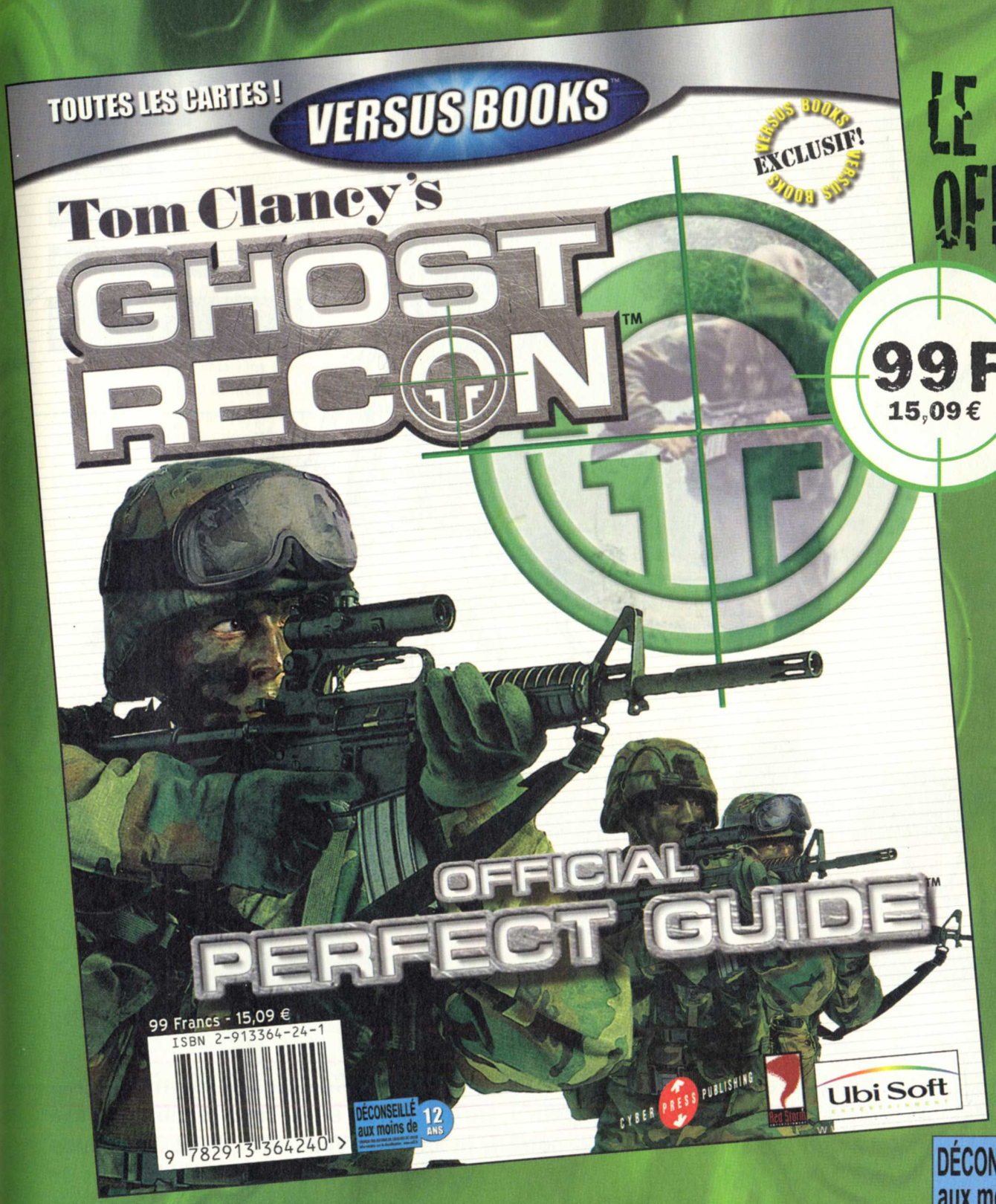
À l'extérieur, baissez-vous et retournez auprès de vos coéquipiers. Dans votre inventaire, sélectionnez une bouteille de vin et donnez-la au Sniper. À présent, sélectionnez le sniper et, dès que possible, assommez le garde posté près de l'entrée. Déplacez son corps hors des regards indiscrets et, lorsque vous aurez pris son fusil, pénétrez dans le Bunker. Dans la pièce, jetez une bouteille de vin devant le soldat qui lit son journal. Lorsqu'il se déplacera pour la prendre, profitez-en pour le neutraliser. Examinez le champ visuel du soldat qui lit le journal. Approchez-vous doucement de cet ennemi et neutralisez-le ! En le fouillant, vous pourrez prendre une **Mitrailleuse**. Occupez-vous ensuite des deux ouvriers près des caisses en les assommant également. Cette tâche effectuée, examinez l'échelle et dès que possible allez au premier étage. Sans faire de bruit, débarrassez-vous des deux tireurs d'élite par-derrière. Récupérez alors sur leurs corps **des Fusils à lunette**. Une fois que vous avez éliminé l'officier dans la salle voisine, descendez par l'échelle et abattez les trois ennemis encore présents à l'aide de votre mitrailleuse.

À l'extérieur, il y a encore huit adversaires à éliminer. En rampant, déplacez-vous jusqu'à l'arrière du véhicule **(E)**. Cela fait, changez l'angle de vue de la caméra pour apercevoir sur votre gauche des amas de caisses et, sur la droite, un arbre isolé.

Faites le nettoyage dans cette zone

Avec votre fusil à lunette, abattez tous les ennemis armés en commençant par les tireurs d'élite et les patrouilleurs. Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser des ouvriers et des civils allemands à l'aide de vos poings où d'une de vos armes à feu. La zone étant à présent sécurisée, emmenez tous vos hommes dans la voiture et prenez la route pour achever cette aventure !

Découvrez la solution complète du mode Campagne et devenez le meilleur en mode Solo ou Multijoueur



LE GUIDE OFFICIEL

99F
15,09€

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR
Informations sur la classification : www.sell.fr

EN VENTE EN MAGASINS SPÉCIALISÉS ET HYPERMARCHÉS

Genre : Stratégie 3D temps réel

Éditeur : EA Games

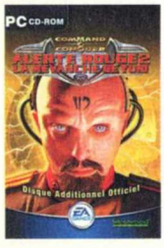
Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2001

Config. mini : Nécessite Command & Conquer Alerte Rouge 2

COMMAND & CONQUER™ ALERTE ROUGE 2™ LA REVANCHE DE YURI™



Bien que la première guerre opposant les Alliés aux Russes soit terminée, vous allez devoir reprendre les armes pour votre liberté. En effet, Youri le rebelle russe a réuni une armée et tente de conquérir le monde ! Vous seul, avec votre sens aigu de la stratégie, pourrez contrecarrer ses plans. Les quatorze missions de cet add-on vous seront détaillées pour vaincre le puissant Psycokinésiste, soit du côté allié, soit du côté russe.

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

CAMPAGNE ALLIÉE

MISSION 1 :

ESPACE-TEMPS
SAN FRANCISCO, CALIFORNIE

Les **Psycodominateurs de Youri** ont été mis en service et contrôlent les plus grandes villes du monde ! Le **Psycodominateur** de San Francisco, quant à lui, n'est pas encore en service. Et, comme vous possédez maintenant une **Machine temporelle**, vous allez pouvoir remonter le temps et l'empêcher de fonctionner en la détruisant.

PROTECTION DE LA MACHINE TEMPORELLE (OBJECTIF 2)

Bien que ce ne soit que l'**objectif 2**, il est essentiel de bien protéger la **Machine temporelle** et votre base dès le début de la mission. Les raids ennemis seront nombreux et constants : commencez par déployer **trois Chars Mirage** au sud-est de la base, réparez le **bâtiment en flammes** (grâce à un ingénieur) et investissez-le avec **dix GI** ainsi que le bâtiment en face de la sortie sud-est du camp. Cela vous permettra de résister aux assauts des **parachutistes ennemis**. Placez les **cinq Chars d'assaut Grizzly** pour prendre en charge la sécurité de la sortie est, et pour épauler les **Gardiens GI**. Des chars ennemis arriveront assez rapidement et attaqueront l'**entrée nord-ouest** après avoir longé le mur. Réparez les deux immeubles à l'intersection des routes **(01)** et placez-y **deux sections de GI** : elles auront en charge d'arrêter les chars s'apprêtant à longer le mur d'enceinte de la base. Renforcez l'entrée nord-est avec d'autres **Gardiens GI** et, ainsi, votre base sera invincible !

01
Une embuscade dans les règles de l'art.

LES CENTRALES ÉLECTRIQUES (OBJECTIF 1)

La **Machine temporelle** fonctionne à l'électricité et, pour le moment, six centrales sont aux mains des **sbires de Youri** ; votre premier objectif est de vous emparer de deux d'entre elles qui sont situées au sud-ouest de la carte. Formez un groupe d'assaut constitué de **dix GI, cinq Chars d'assaut Grizzly** et **cinq VCI**. Avancez en direction du **terrain de football** puis orientez-vous vers le sud afin de combattre les défenses des deux **premières centrales**. Anéantissez-les puis utilisez **deux ingénieurs** pour les prendre. Légèrement à l'ouest, vous apercevrez deux autres centrales : investissez la **maison carrée au toit vert (02)** située au sud-ouest, neutralisez facilement les **Initiés de Youri** qui patrouilleront, puis écrasez les autres soldats avec vos **Chars**. Libérez les **centrales électriques** pour remplir votre objectif et pour que la **Machine temporelle** soit mise en route.

02
La planque idéale pour tout observer.

LE PSYCO-DOMINATEUR D'ALCATRAZ (OBJECTIF 3)

À votre arrivée dans le passé, les **chars soviétiques** seront occupés à détruire le **Golden Bridge** ! Débarrassez-vous d'eux grâce aux **Gardiens GI** en faction à la sortie nord-est du camp, puis occupez-vous du **dirigeable Kirov** avec vos **VCI**, s'il vous en reste. Vous pouvez en créer quelques-uns, si besoin, pendant que vos **super canons** nettoieront la baie de San Francisco. **Tanya** apparaîtra alors avec la ferme intention de combattre. Certains bâtiments de la ville seront investis par les **troupes soviétiques** : nettoyez les immeubles si vous le désirez, puis sélectionnez **Tanya**. Cette fière combattante a la **faculté de nager** ! Plongez-la dans l'eau de la baie par la plage, puis utilisez-la pour plastiquer les **deux bateaux Scorpion** chargés de la sécurité de l'accès sur l'île d'Alcatraz. Placez-la ensuite au bout de la route en attendant la neutralisation des gardes, avant de vous avancer vers le **Psycodominateur de Youri**. Tirez sur les **barils (03)** à droite du bâtiment de Youri pour faire exploser une **partie du grillage**, puis placez une **charge explosive** sur les restes du **Psycodominateur** afin de le détruire définitivement, et remplir ainsi votre mission !

03
Réaction en chaîne...

MISSION 2 :

COMME AU CINÉMA !
LOS ANGELES, CALIFORNIE

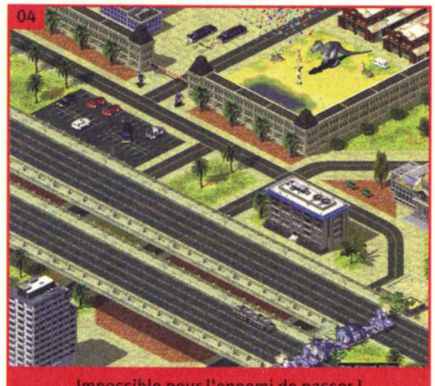
Hollywood est aux mains de Youri ! Ses troupes ont investi l'aéroport et des **Broyeurs** sont mis en place afin de soutenir leur effort de guerre. Les civils sont utilisés comme matériau principal dans les **Broyeurs**...

LES STARS DE CINÉMA

Au nord de l'esplanade où vous apparaîtrez en début de mission, vous trouverez Flint Westwood.
Au pied du Broyeur installé dans le stade, vous délivrerez Sammy Stallion.
Arnnie Frankenfurter se trouve au pied du Broyeur situé à proximité de la scène de concert.
Général Carville

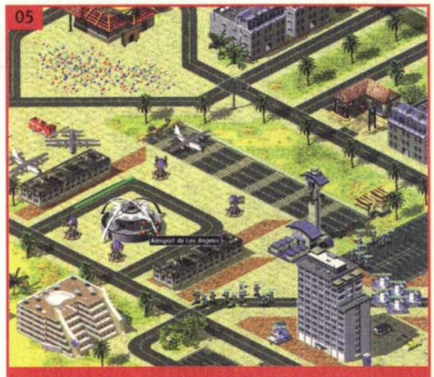
IMPLANTATION D'UNE BASE SOLIDE

Vous devez vous installer et développer rapidement votre base sous peine d'être réduit en cendres par les troupes de **Youri**. Implantez votre **VCM** légèrement à l'est de l'endroit où il apparaît, et mettez en position défensive vos **GI** et **Gardiens GI**. Construisez une **centrale électrique** et une caserne pour créer un maximum de GI puis une **raffinerie de minerai**. Ces hommes devront investir le plus vite possible les deux **hôtels au nord** (récupérez **Flint Westwood** par la même occasion) ainsi que le **bâtiment gris au nord-est**. Renforcez-les continuellement pour empêcher les véhicules blindés ennemis, et les troupes de **Youri**, d'approcher la base. Le plus gros avantage réside dans le fait que les clones de **Youri** ne pour-


04
Impossible pour l'ennemi de passer !

ront pas prendre possession de l'esprit de vos hommes. Investissez aussi le **restaurant** à l'est de la base afin de sécuriser définitivement le secteur, construisez ensuite les bâtiments nécessaires à votre prochaine offensive (**Usine d'armement, Q.G. des forces aériennes**, etc.). Le seul point faible du dispositif risque d'être le front ouest où vous ne pourrez pas investir de bâtiment. Renforcez-le régulièrement avec des **soldats** et des **chiens**. Dès que vous le pourrez, placez en soutien **deux Chars d'assaut Grizzly, deux Chars Prisme, deux Chars Mirage** et **deux Forteresses roulantes** sur les voies de l'autoroute **(04)**.

L'AÉROPORT DE LOS ANGELES



Les forces nécessaires à prendre puis à tenir l'aéroport.

Formez une troupe d'assaut composée d'une vingtaine de **GI**, de **cinq Chars Mirage** et d'un **VCI avec un ingénieur** à ses commandes. Partez en direction de l'est, passez sous les voies de l'**autoroute** pour atteindre un **champ de minerai multicolore**. Investissez le bâtiment au nord-est de la statue et tendez une embuscade aux patrouilles équipées de véhicules blindés placées autour de l'aéroport. Lorsque la voie sera libre, continuez vers l'est et pénétrez dans la **tour de contrôle** puis dans le bâtiment à droite du **hall principal**. De ces positions, vous pourrez détruire deux des quatre **Canons Gatling**. Envoyez les Chars neutraliser les deux derniers, puis faites pénétrer l'ingénieur dans le **hall principal (05).** Vous obtiendrez alors régulièrement l'appui de **troupes aéroportées**. À ce stade de la mission, vous pourrez construire un VCA : envoyez-le s'installer sur le tarmac de l'aéroport et commencez à construire des **Q.G. aériens**. Vous trouverez à l'ouest de l'aéroport un **Derrick de recherche**. Envoyez un **ingénieur** pour le capturer.

LES BROYEURS DE YURI (OBJECTIF 1)

Attendez d'avoir au moins **douze Busards** dans vos **Q.G. aériens** puis fabriquez **5 Chars Mirage**. Détruisez le **premier Broyeur** au sud-est de la carte avec vos avions, placez des GI dans les bâtiments à proximité qui détruiront les chars ennemis, puis envoyez les **Chars** pour éliminer les troupes qui seront encore en vie (pas pour longtemps...). Le **second Broyeur (06)** se situe au nord du premier : envoyez l'aviation pour le détruire puis sélectionnez **Sammy Stallion** (un célèbre acteur), qui détruira les autres installations de **Youri**. Le **troisième Broyeur** est à l'ouest du second : neutralisez les troupes installées au pied des tours, vous pourrez envoyer ensuite une section de **Chars Prisme** pour nettoyer le site. Le **quatrième Broyeur** est au nord-est de l'aéroport. Expédiez l'aviation pour le supprimer et délivrer **Arnnie Frankenfurter** (un autre acteur de cinéma). Celui-ci fera le ménage autour de lui et remplira votre 1er objectif !

Sammy Stallion et le second broyeur.

LES BÂTIMENTS DE YOURI (OBJECTIF 2)

Commencez par investir les **bâtiments libres** avec une troupe de GI sans fermer le conflit entamé contre les troupes de **Youri**. Utilisez ensuite vos **avions** pour détruire les bâtiments occupés par l'ennemi. Lorsque les **sections d'Initiés** sortiront des bâtiments en flammes, vos troupes postées dans les immeubles les réduiront en miettes ! Cette stratégie fonctionne pour le centre-ville, mais faites attention au **Canon Gatling** posté sur les collines. Pour vous en défaire facilement, employez des **Chars Prisme** ou **Mirage**. Il existe deux **camps ennemis** : un placé au nord-ouest de la carte et le second au nord, sur les collines. Envoyez un espion dans l'**usine d'armement** de la base nord-ouest pour obtenir une nouvelle technologie : tous vos véhicules blindés sortiront des usines avec un grade ! Une fois l'**infiltration** réussie, construisez **cinq Chars Grizzly, cinq Mirage, cinq Prisme** et **cinq forteresses roulantes**. Grâce à ce groupe renforcé, vous écraserez la base nord-ouest avec vos chars déjà existants. Foncez ensuite vers la **base nord (07)** et détruisez tous les bâtiments de **Youri**. Malgré l'important dispositif de défense, vos chars ne mettront que quelques secondes pour "nettoyer" la place !

La base nord est bientôt détruite...

MISSION 3 :

SYSTÈME D'EXPLOITATION SEATTLE, WASHINGTON

Youri possède un **silo de missile nucléaire à Seattle**. Il menace de réduire la ville en cendres si la société Massivesoft ne travaille pas pour lui...

MAIS OÙ TOMBENT LES CINQ PREMIÈRES OGIVES DE YOURI ?

1re ogive : Au centre de l'esplanade où se situe votre base.
2e ogive : Sur la centrale électrique à côté du terrain de base-ball.
3e ogive : Sur le quartier résidentiel au sud de la ville.
4e ogive : Sur la centrale électrique au centre de la ville.
5e ogive : Sur le quartier résidentiel du centre de la ville, au nord de la centrale.

SÉCURISATION DE LA ZONE ALLIÉE

Le début de la mission est difficile car il faut être très rapide ! Lancez les GI dans le Space pour visualiser toute la carte puis utilisez **deux ingénieurs** afin d'acquérir les **deux Derricks de recherche** situés au sud-ouest. Dès que vous le pourrez, utilisez une **Tempête** sur le silo de **Youri**, puis vendez les deux centrales électriques ainsi que votre **Usine d'armement alliée**. De toute façon, ce seront les cibles visées par la première ogive nucléaire... Récupérez les GI à l'intérieur avant de les placer dans le **Space**. Déplacez les **Gardiens GI** au pied du drapeau américain avant de placer les Chars à leurs côtés afin de bloquer la route. Créez **trois ingénieurs** puis lancez-les à l'est pour qu'ils prennent l'**Atelier technique** (réparation automatique de vos véhicules), la **Centrale électrique** au sud-est (vous obtiendrez un appui blindé !) et l'**Usine d'armement alliée**.

Occupez-vous maintenant des troupes en position autour de vos **deux centrales électriques** à l'est de la ville : sélectionnez cinq GI en faction

08

Ce bâtiment est hautement stratégique !

autour de la **première centrale**, et placez-les dans le **grand immeuble à gauche** situé à l'angle **(08)**. Ceux-ci arrêteront tous les hommes de Youri qui tenteront de reprendre la centrale au sud-est de la ville. **Les Chars** autour de la **première centrale** doivent reculer jusqu'au carrefour où se trouve une voiture rouge. Déplacez ensuite toutes les troupes autour de la **centrale** le plus à l'est au sud du terrain de base-ball, car ce sera la seconde cible touchée par une ogive nucléaire !

LE CAMPUS DE MASSIVESOFT (OBJECTIF 2)

Commencez à produire des **Chars Grizzly**, **VCI** et **Snipers**. Maintenant que votre zone est sécurisée, vous allez devoir produire un maximum de véhicules avant que Youri ne fasse sauter votre **Usine d'armement**. Utilisez la prochaine **Tempête artificielle** sur les troupes stationnées devant la centrale électrique à l'ouest de la ville. Envoyez **Chars** et **Snipers** pour nettoyer le secteur. Ensuite, utilisez un **ingénieur** pour prendre la **centrale** et obtenir de **nouveaux Snipers**. Servez-vous des **Tempêtes artificielles** pour affaiblir les troupes autour des **centrales électriques de Youri**, mais surtout ne vous en servez pas autour du bâtiment de **Massivesoft**, sinon il explosera ! Envoyez deux ou trois Snipers et **une dizaine de Chars** pour neutraliser les troupes chargées de protéger le **campus de Massivesoft (09)**. Deux avantages à cela : le silo ne fonctionne plus et le patron de **Massivesoft** vous remettra une somme de **15 000 crédits** dans trois caisses.

09

Sympas les nouveaux locaux de Bill...

LE SILO NUCLÉAIRE DE YOURI (OBJECTIF 1)

10

Ce n'est pas un orage nucléaire, mais c'est quand même efficace.

Maintenant que le silo nucléaire ne fonctionne plus, utilisez les **Tempêtes artificielles** sur ses **défenses (10)**, puis lancez vos **Chars** et vos **Snipers** à l'assaut ! Vous n'êtes pas obligés de neutraliser toutes les **troupes de Youri** encore en poste dans la ville, seuls les renforts aéroportés pourraient vous embêter. Placez quelques **Snipers** à proximité des points de largage.

MISSION 4 :

PIERRE TOMBALE

ÉGYPTE

Youri a enlevé le **professeur Einstein** afin de terminer rapidement la mise au point de son **Psycodominateur** ! Vous devez le délivrer et détruire la base ennemie afin de débarrasser l'Égypte des troupes de **Youri**.

LA PROTECTION DE LA BASE

Comme vous pourrez vous en apercevoir, votre base sera attaquée rapidement ! Vous allez devoir la protéger le plus rapidement possible... Commencez par mettre **Tanya** et les **deux ingénieurs** dans l'hélicoptère, et envoyez-les vers la **base de production pétrolifère** au sud-est de la carte. Faites sauter le pont à l'est du chantier **(11)** et "nettoyez" le secteur avec **Tanya**, puis prenez

11

Tanya est une spécialiste des explosifs !

deux **Derricks de production** grâce aux **ingénieurs**. Pendant ce temps, développez votre base en créant une dizaine de blockhaus autour des bâtiments, ce qui sera essentiel à votre développement : **centrale électrique**, **caserne et raffinerie**. Créez des blockhaus à chaque entrée du **complexe pétrolifère**, envoyez des **ingénieurs** afin de réquisitionner les derniers **Derricks**. Vous pouvez continuer ensuite à développer votre base à l'intérieur du complexe.

LA BASE DE YOURI (OBJECTIF 2)

12

La charge de la cavalerie lourde.

Produisez une quarantaine de GEM et une trentaine de **Chars Prisme** (maintenant vous avez les moyens !). Envoyez-les à proximité du **complexe pétrolifère**, créez un **ingénieur** puis faites-le réparer le **pont est**. Lancez les GEM en direction de la base ennemie pour détruire les bâtiments et les véhicules suivis des **Chars Prisme** pour neutraliser les soldats. Détruisez les **Canons Gatling** pour pénétrer dans la base et fixez votre attention sur les **structures principales (12)**. Détruisez ensuite tous les **Psycotours** avant de réduire en cendres le reste de la base. Regroupez vos chars à l'est en direction de la **grande pyramide**.

LA LIBÉRATION DU PROFESSEUR EINSTEIN (OBJECTIF 1)

Attendez que les **trois Collecteurs d'esclaves** viennent dans votre direction puis éliminez-les. Il ne vous restera plus qu'à lancer tout ce qui vous reste comme **blindés** sur les défenses regrou-

13

Saleté de Psycodominateur !

pées autour de la **grande pyramide**. Comme pour la base ennemie, commencez par détruire les **Canons Gatling**. Percez une brèche dans le mur avant de détruire toutes les **Psycotours** ainsi que le **Psycodominateur (13)**. Vous libérerez ainsi le professeur Einstein des griffes de Youri et terminerez votre mission.

Mission 5 :

DÉCLONAGE
Sydney, Australie

La suite de la guerre se déroule en **Australie** : en effet, de nombreuses **Cuves de clonage** sont implantées à Sydney et une **flotte de sous-marins** règne dans la baie...

REPOUSSER LES PREMIERS ASSAUTS

14
L'aéronavale, y'a qu'ça de vrai !

Dès le début de la mission, créez six GI et placez-les dans le **bâtiment** en face de la base et fabriquez deux **nouveaux blockhaus**. Placez-en un à proximité des centrales électriques et l'autre à proximité de la **caserne**. Cela vous permettra de repousser le premier assaut des clones de **Youri** et d'une section de chars. Ce sont ensuite les sous-marins de **Youri** qui passeront à l'attaque **(14)** : utilisez vos **Destroyers** pour les réduire au silence et obtenir le soutien d'une escadrille d'Aigles noirs coréens ! Développez votre base afin de récupérer la chasse coréenne, puis créez des **Chars Prisme** et **Mirage** afin d'empêcher toute attaque de vos installations.

LES 3 CUVES DE CLONAGE (Objectif 1)

Maintenant que votre base ne craint plus rien, envoyez un ou deux **Chars Prisme** afin de déloger les troupes de Youri postées dans les bâtiments. Réparez ces mêmes immeubles par des ingénieurs puis investissez-les avec des **sections de GI.** Progressez lentement mais sûrement : utilisez vos Destroyers et la **chasse coréenne** pour détruire la **base ennemie** (au bord de l'eau) située

15
Les forces navales et aériennes coordonnées.

à l'est de la ville **(15)**. Une fois que vous avez récupéré la majeure partie des bâtiments, créez un groupe pour donner l'assaut aux **cuves de clonage**. Celui-ci devra âtre composé exclusivement de GEM, une bonne vingtaine suffiront. Commencez par les diriger vers l'ancienne base au bord de l'eau, puis enfoncez les défenses ennemies composées de **Canons Gatling**. Dès que les 3 cuves seront détruites, vous aurez rempli votre 1er objectif.

ÉCRASER LES TROUPES DE YOURI (Objectif 2)

16
Les Chars Prisme sont redoutables en groupe !

Créez un **nouveau groupe de blindés** composé de **20 Chars Prisme**. Envoyez-le détruire le reste de la base ennemie. Dès que vous aurez réduit en cendres le **Broyeur (16)**, toutes les troupes à pied convergeront sur votre groupe de blindés. Tirez à tout va pour écraser l'ultime assaut ennemi en vous aidant de l'**aviation coréenne** si besoin est. Les **Collecteurs esclaves** pourront tenter de foncer vers votre base : vous devrez placer une section de Chars **Mirage** ou **Destroyer** à l'entrée de vos installations pour les contrer.

Mission 6 :

GUERRE OU PAIX
Londres, Angleterre

Les principaux **dirigeants mondiaux** se réunissent à **Londres**, au **Parlement**, pour ratifier le futur traité de paix. Youri ne l'entend pas de cette oreille et va tenter de faire échouer cette réunion. Pour cela, il prendra le contrôle mental des dirigeants avant de les tuer...

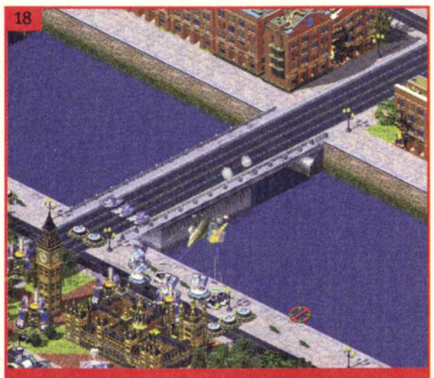
RENFORCER LA POSITION DU PARLEMENT

Le temps vous est compté ! En quinze minutes, vous allez devoir rendre le **Parlement** imprenable... Déployez votre VCM juste derrière la **Tour de Londres**, mettez vos GI dans le bâtiment de gauche et bloquez le pont du centre avec vos **trois Chars**. Fabriquez une **centrale**, une **caserne** et une **raffinerie** et continuez à développer la base rapidement. Créez **vingt GI** est faites-leur traverser le pont pour qu'ils s'installent dans les deux premiers bâtiments. Placez une ligne de huit **blockhaus** sur la droite du **Parlement**, puis quatre patriotes et **quatre gardiens GI** entre le **Parlement** et la Tamise. Placez trois blockhaus derrière les **trois Chars** sur le pont, puis un **Char Mirage** et **deux Prisme**. Placez **trois blockhaus** en quinconce entre la Tamise et le bâtiment de gauche, puis fabriquez autant de GEM que possible. Placez-les au nord du bâtiment ouest, ils joueront les chiens de garde : dès qu'un Cerveau apparaîtra, jetez-les dans la bataille. Pour cela, vous allez avoir besoin de plus d'électricité : fabriquez **deux centrales électriques** supplémentaires avant de continuer à produire les unités que vous perdrez pendant les différents assauts des **troupes de Youri**.

17
Une vue de ce que pourrait être la défense du Parlement.

DÉFENDEZ LE PARLEMENT (Objectif 1)

Les premiers assauts ne seront pas très difficiles à repousser : des **Chars Gatling** et des troupes à **pied** viendront buter sur vos défenses. La seconde phase sera un peu plus difficile puisque vous aurez face à vous des **troupes amphibies** et les **premiers cerveaux** ! La troisième vague sera encore un peu plus rude puisque des ovnis apparaîtront dans le ciel **(18)** ! Si vous avez correctement placé vos patriotes, vos défenses devraient être imperméables.



C'est Youri qui a récupéré l'engin de Roswell !

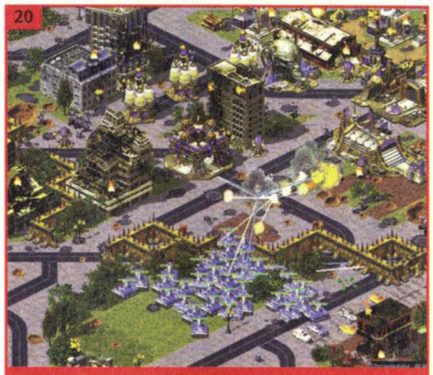
LES RESSOURCES

Lorsque vous aurez réussi à repousser tous les assauts des troupes ennemies, des **troupes russes** viendront vous donner un coup de main (elle est pas belle la vie ?). Déployez la **flotte soviétique** devant le **Parlement** et videz les trois **transports amphibies** de leur contenu. Envoyez ces troupes près des **3 Derricks de recherche** à l'est de la carte **(19)** afin de donner accès aux 3 ingénieurs que vous expédierez pour en prendre possession. En ce qui concerne les **vingt GI** que vous aviez placé du côté nord du pont, déplacez-les un peu plus au nord de la ville en vue d'atteindre la limite de la **base de Youri** dans les **deux**

Les Soviétiques doivent prendre soin de ces derricks.

bâtiments au sud de l'**atelier technique**. Profitez-en pour prendre l'hôpital de la ville grâce à un **ingénieur**. Envoyez enfin un autre ingénieur avec une poignée de GEM pour prendre le **Derrick de recherche** au nord-ouest de la carte.

LES TROUPES DE YOURI (OBJECTIF 2)



Pas d'quartier !

Maintenant que vous en avez les moyens, construisez une **trentaine de Chars Prisme** et la **Chronosphère**. Commencez à détruire les troupes ennemies grâce à cette dernière, puis lancez vos Chars sur les installations de **Youri**. Faites attention aux **Psycotours** et aux **Tours Gatling** en détruisant tout ce que vous trouverez sur votre passage **(20)**. Votre mission se terminera lorsque toutes les structures et TOUTES les troupes ennemies seront réduites en cendres !

MISSION 7 :

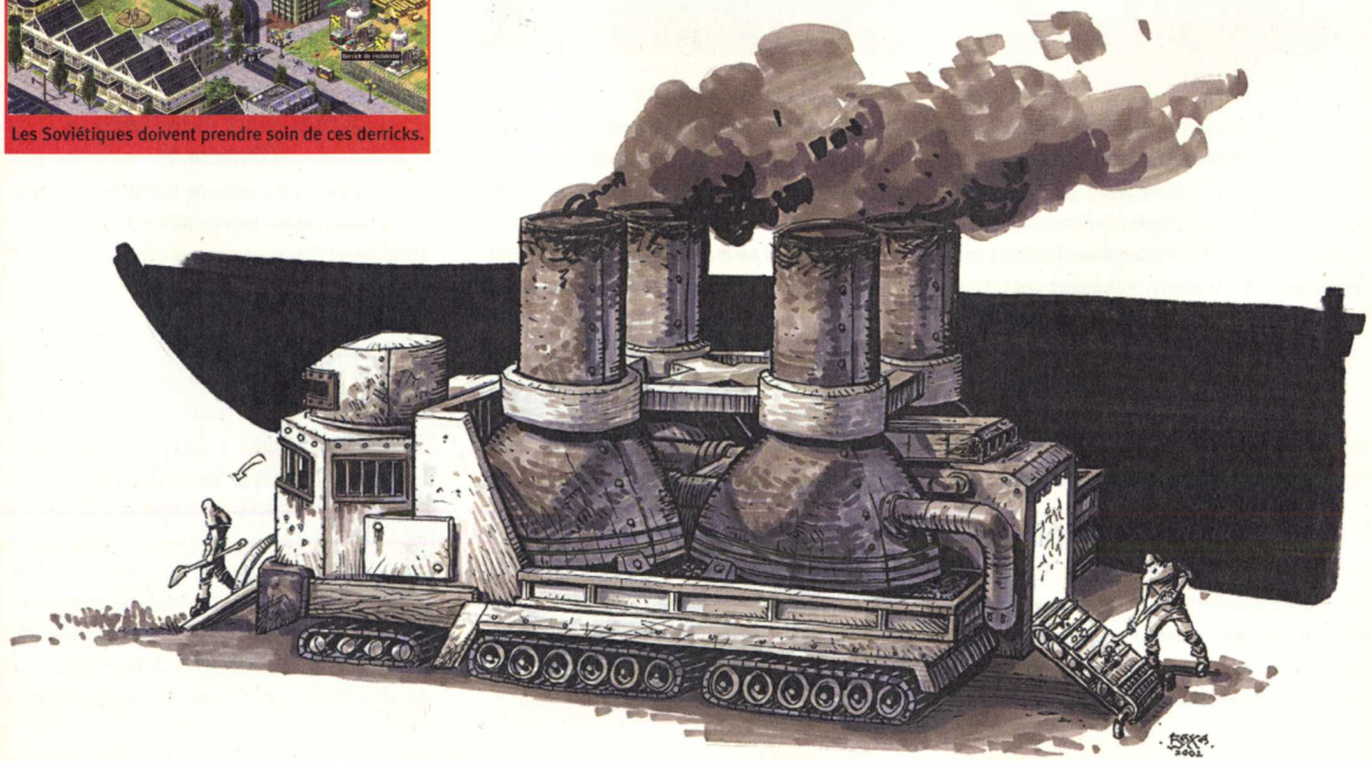
AU FOND DU GOUFFRE ANTARCTIQUE

Youri s'est réfugié en Antarctique avec ses dernières troupes ! Comme les Russes sont maintenant vos alliés, ils mettent à votre disposition une **base abandonnée** (merci du cadeau !) à la pointe de l'Amérique du Sud afin que vous puissiez avoir une solide tête de pont.

INFORMATIONS CONFIDENTIELLES TOP SECRÈTES.
Tant que le Psycodominateur sera en service, ne construisez AUCUN BLINDÉ susceptible d'être contrôlé par Youri !
Tant que le Transmutateur génétique sera en service, ne laissez AUCUN SOLDAT susceptible d'être transformé en Brute !
Général Carville

LA TOUR RADAR (OBJECTIF 1)

Commencez par réparer les structures de la base grâce à **trois ingénieurs**. Dirigez un autre ingénieur vers l'ouest afin de prendre l'**Atelier technique** et le dernier vers le nord-ouest pour qu'il prenne le **Derrick de recherche**. Commencez à développer la base en construisant une caserne et une raffinerie. Renforcez chaque entrée de la base avec un **Bunker de combat** investi de **cinq Conscrits**. Créez ensuite une Usine d'armement, un **Centre de réparation** et des **Réacteurs Tesla**. Ne construisez pas tout de suite le Radar, implantez d'abord huit **Canons antiaériens** à la sortie



La base est maintenant sécurisée.

sud-est de la base. Une fois cette dernière bien sécurisée, construisez le **Radar (21)** pour passer à la suite des événements...

LES RENFORTS AMÉRICAINS

Construisez maintenant un **Labo de combat** en attendant les **troupes américaines**. Lorsque celles-ci arriveront, faites-les partir immédiatement vers le sud, traversez les champs de minerai et implantez le VCM près des **deux Derricks de recherche (22)**. Vous allez devoir gérer les

Voici l'emplacement idéal de la base américaine.

deux bases en même temps et faire attention aux attaques spéciales de Youri : le **Psycodominateur** et le **Transmutateur génétique**. Vous aurez 15 minutes avant la 1re attaque psychique et 10 minutes avant l'attaque génétique. Pour la base américaine, construisez **deux Bunkers de combat** investis par des GI puis lancez vos Chars vers l'Est avant que Youri ne lance son attaque psychique. Il y a fort à parier qu'ils soient contrôlés par un **Cerveau** et qu'ils se retournent contre vous, mais cela vaut mieux car, s'ils sont contrôlés par Youri au cœur de votre base, celle-ci sera irrémédiablement détruite !

LE PSYCO DOMINATEUR (OBJECTIF 2)

Continuez à développer les bases pour obtenir une **Centrale nucléaire** et un **Silo à missile nucléaire** chez les Russes, et le **Contrôle météo** ainsi que la **Chronosphère** chez les Américains.

Ça va faire mal !!!

Dès que vous avez le silo, attaquez le **Psycodominateur** situé au sud-est de la carte **(23)** pour le détruire le plus vite possible. Vous aurez besoin de trois ogives nucléaires afin de l'éliminer, donc vous devez supporter quelques attaques psychiques, surtout sur la **base yankee** ! Ensuite, neutralisez le **Transmutateur génétique** situé au nord-est du camp ennemi et ainsi être définitivement débarrassé des attaques spéciales de **Youri**.

LES TROUPES DE YOURI (OBJECTIF 3)

Tempête + Missile nucléaire : l'arme absolue !

Tout en continuant à jeter un œil sur la base soviétique, développez la **base américaine** afin de produire des **Chars GEM** et **Prisme**. Attendez de pouvoir utiliser **Tempête et Missiles nucléaires** en même temps, et utilisez-les tous les **deux sur les deux Chantiers de construction de Youri (24).** Continuez ensuite à utiliser vos attaques spéciales pour anéantir les **principales structures** de production de Youri avant de lancer l'assaut final ! Servez-vous des Chars GEM et Prisme afin d'exterminer petit à petit les dernières défenses des troupes rebelles, et remporter ainsi la victoire !

Voilà, les alliés ont remporté la victoire et vous êtes maintenant un héros ! Les Ricains sont les plus forts, les plus beaux, les plus intelligents... enfin, dans cette partie du jeu ! Quant à vous, Tanya et votre fidèle lieutenant sont prêts à vous faire rendre les armes...

CAMPAGNE SOVIÉTIQUE

MISSION 1 :

ESPACE-TEMPS
SAN FRANCISCO, CALIFORNIE

LE NAVIRE ALLIÉ ET LES SUPER CANONS (OBJECTIF 1)

L'armada soviétique en action.

Au début de la mission, vous n'aurez accès qu'à des navires. Utilisez votre **Missile** sur les **Super canons** pendant que vos **Pieuvres géantes**, vos **Scorpions des mers** et vos **Sous-marins** s'occupent des **Destroyers** et **Porte-avions** alliés **(01)**. Utilisez une **Pieuvre** par bâtiment attaqué et lancez tous les **Scorpions** et tous les Sous-marins sur la cible. Une fois la baie sécurisée, vos **troupes terrestres** seront déposées sur la plage par des **Transports amphibies**.

LA MACHINE TEMPORELLE (OBJECTIF 2)

Pour prendre le contrôle de la **Machine temporelle,** vous n'aurez besoin que de **Boris,** le héros soviétique ! Partez vers le sud-est en "nettoyant" le chemin : détruisez les **trois groupes de GI** et les **deux chars Grizzly** qui patrouillent pour accéder à une centrale électrique. Neutralisez les **Gardien GI** en position, puis continuez vers le sud pour détruire la section de GI et les **deux autres chars** en faction. Vous arriverez à proximité de la base américaine chargée de la sécurité de la **Machine temporelle**. Neutralisez les **deux sections GI** postées le long du grillage, puis approchez-vous pour pointer les **Patriotes** avec le Laser et ainsi définir les cibles de la **chasse russe**. Pointez ensuite les Blockhaus à l'entrée de la base puis les **deux derniers Patriotes** au sud. Éliminez la section GI à l'entrée sud, pénétrez

02
Vive les frappes chirurgicales !

dans la base et détruisez les Blockhaus protégeant la **Machine temporelle** pour permettre aux pilotes russes d'intervenir **(02)**. Sélectionnez vos chars Rhino et vos Rampes de DCA et placez-les au carrefour situé entre les immeubles **au sud des quais**. Réparez les **deux bâtiments** au nord et placez-y vos Conscrits pour y tendre une embuscade...

LES CENTRALES ÉLECTRIQUES (OBJECTIF 3)

Un **groupe d'ingénieurs** sera parachuté à proximité de la **base américaine**. Faites-les entrer dans la base puis utilisez-en trois pour prendre l'Atelier technique et le **Centre de réparation**. Sélectionnez vos chars Rhino et vos Rampes de DCA et placez-les au carrefour situé entre les immeubles au sud des quais. Réparez les deux bâtiments au nord et envoyez-y vos Conscrits dans le but de tendre un piège aux **Transports amphibies** de Youri **(03)** ! Envoyez un ingénieur dans la centrale que vous avez repérée au préalable sur le chemin menant à la base américaine, et usez des services de **Boris** pour neutraliser les troupes yankee chargées de protéger les **deux centrales électriques** du sud de la ville. Envoyez deux ingénieurs les capturer et demandez à **Boris** d'anéantir les troupes autour des trois dernières centrales localisées à l'ouest de la carte. Une fois la capture faite par les ingénieurs, vous effectuerez un petit voyage dans le temps... Le seul problème est un retour dans le temps d'environ 65 millions d'années ! Ne bougez pas vos troupes et laissez les

03
Aucune chance qu'ils passent !

04
Et un steak de T-Rex, un...

T-Rex s'approcher pour les détruire **(04)** jusqu'à ce que les ingénieurs russes vous permettent de revenir à la bonne époque.

LA BASE SOVIÉTIQUE ET LE PSYCO DOMINATEUR (OBJECTIF 4)

Lorsque vous serez revenu à l'époque de la première **guerre américano-soviétique**, éliminez les GI en faction dans la base avant de vous emparer du Centre de réparation et de l'Atelier technique. Envoyez **Boris** accompagné d'un **ingénieur** vers le nord-ouest pour atteindre l'hôpital, avant de vous en emparer. Détruisez les chars de Youri qui patrouillent aux alentours. Récupérez l'hôpital, puis dirigez **Boris** vers les **Super canons**. Demandez à la chasse soviétique de détruire le **Canon Gatling** juste à côté des **Super canons** ainsi que celui en charge de la protection de la plage. Dirigez ensuite toutes vos troupes vers le quartier où vous aviez précédemment tendu une embuscade aux **Transports amphibies de Youri (03).** Il faut vous remettre en position. Pour cela, postez les Soldats Tesla et les Chars à l'est du quartier car les troupes de Youri arriveront par ce côté de la carte. Lancez enfin **Boris** vers le sud-ouest de la carte afin qu'il découvre la **base soviétique**.

Créez **3 ingénieurs** afin des les employer à prendre les **trois centrales électriques** autour de la base. Créez ensuite un **Transport amphibie** et ramenez-le, avec l'autre existant, au cœur de la base. Créez vingt-quatre Conscrits, embarquez-les dans les deux transports en direction de

05
Ce Psycodominateur ne sera bientôt plus qu'un souvenir.

l'île d'Alcatraz. Déployez vos Conscrits immédiatement, éliminez les sbires de Youri présents sur l'île pour faire sauter le **Psycodominateur (05)** et terminer ainsi votre première mission pour les soviétiques.

MISSION 2 :

DÉJÀ VU
FORÊT NOIRE, ALLEMAGNE

LES AVANT-POSTES ALLEMANDS (OBJECTIF 1)

Ce premier objectif est hyper simple : utilisez vos Rampes de lancements de V3 pour faire sauter les **barils d'essence** répartis dans les 3 avant-postes allemands, créant ainsi une cascade de réactions. La seule chose qui subsistera sera la Caserne dans le camp au nord-est. Pour la détruire, lancez les **Chars Rhino** puis regroupez tous vos blindés au nord-est de cet avant-poste avant d'attendre les renforts.

LA BASE SOVIÉTIQUE

06
Ce Psycodominateur ne sera bientôt plus qu'un souvenir.

Vous allez devoir développer une base avec un énorme désavantage : les Américains vont rapidement prendre possession de la **Chronosphère** et pourront ainsi vous attaquer au cœur même de votre base ! La solution la plus simple est de créer un réseau de **Bunkers de combat** et de **Bobines Tesla** entre chaque structure construite **(06)**. Les blindés du premier assaut forment le rempart aux multiples attaques yankees. Développez au maximum votre base afin de pouvoir fabriquer des **Chars Apocalypse**, une **Centrale nucléaire** ainsi qu'un **Centre industriel**.

LA BASE AMÉRICAINE

Vous devez créer maintenant un premier groupe d'assaut pour prendre la **base américaine**. Fabriquez des **Chars Apocalypse** (une trentaine), des **Rampes de V3** (une demi-douzaine) et des **Rampes de DCA** (une demi-douzaine) et pré-

07

Un assaut dans la plus pure tradition russe : l'attaque en masse !

parez-vous à un assaut puissant de la part des Américains. Juste après, lancez votre contre-offensive : Les **Chars Apocalypse** en tête, appuyés par les Rampes de DCA, s'occuperont de "nettoyer" la route jusqu'à la base ennemie, puis viendra le tour des Rampes de V3 de passer à l'attaque **(07)**. Commencez par détruire les Patriotes et les **Tours Prismes** avant d'anéantir les structures principales de la base : **Chantier de construction**, **Caserne**, **Usine d'armement**. Détruisez ensuite tout ce que vous trouverez avant que tous vos blindés ne soient écrasés.

LE LABORATOIRE D'EINSTEIN ET LA CHRONOSPHÈRE (OBJECTIF 2)

08

Pilonnage des défenses ennemies.

Créez un **second groupe d'assaut** (identique au premier) et rendez-vous au nord-est de la **base allemande** protégeant le laboratoire du professeur Einstein. Utilisez les rampes de V3 pour détruire les **Patriot (08)**, les **soldats postés en défense** et les **infrastructures** construites par les Américains autour de la base, puis lancez les Chars Apocalypse dans la bataille en passant par le sud-est. Appuyez-les avec les Rampes de DCA et de V3 afin qu'ils ouvrent une brèche dans le dispositif de défense. Dès que vous aurez détruit le Laboratoire et la Chronosphère, la mission sera remplie.

MISSION 3 :

LAVAGE DE CERVEAU
LONDRES, ANGLETERRE

Youri tente de mettre en route un **Psycodominateur** à **Londres** ! Comme vous êtes maintenant dans le même camp que les alliés, vous allez devoir intervenir. Grâce à un **Psycorayon**, le traître Youri domine mentalement une base alliée au cœur de la vie...

LES RESSOURCES

09

Encore une saleté de Broyeur !

Utilisez un ingénieur pour réparer l'**immeuble** du sud-ouest de la base, et envoyez-y dix Conscrits pour contrôler le pont à proximité. Bouclez les tours nord et ouest du bâtiment situé au nord de la base avec dix Conscrits pour détruire les troupes américaines qui traverseront le pont. Au besoin, appuyez avec les **Chars Rhino** et les **Rampes** de DCA. Entretemps, faites partir Boris et deux ingénieurs vers l'est pour atteindre une statue. Au sud, vous pourrez investir une **raffinerie** avec un ingénieur puis, au nord, vous découvrirez un **Broyeur** et **deux Derricks de recherche (09)**. Utilisez l'aviation pour détruire les deux Canons Gatling puis le **Broyeur**. Neutralisez les troupes de Youri qui en sortiront, ramassez la caisse puis investissez les **deux Derricks** grâce aux ingénieurs.

DÉTRUISEZ LE PSYCORAYON (OBJECTIF 1)

Pour réaliser le premier objectif de la mission, seul Boris suffira. Dirigez-le vers le nord afin qu'il emprunte le pont enjambant **la Tamise**. Détruisez les blindés alliés un à un, puis dirigez-vous vers l'ouest en vous faufilant entre les immeubles.

En restant à couvert entre les buildings, vous pourrez pointer avec votre **Laser** le **Psycorayon (10)** permettant aux **avions russes** de le détruire facilement et de libérer les esprits des soldats alliés.

10

Grâce au Laser, Boris pointe les objectifs de la chasse.

DÉTRUISEZ LE PSYCODOMINATEUR ET LES TROUPES REBELLES (OBJECTIFS 2 & 3)

Le compte à rebours du Psycodominateur s'enclenchera alors et vous n'aurez que 10 minutes pour le réduire en poussière avant que Youri ne gagne la partie. Commencez à produire 3 Chars Tesla puis sélectionnez **Boris** et **Tanya** afin de les engager vers le nord-est en direction de la base de **Youri**. Cette équipe est redoutable : Boris détruisant les troupes ennemies puis pointant les **Canons Gatling** à la chasse et Tanya plastiquant les installations des rebelles... En combinant les compétences de ces deux soldats d'exception et des chars, vous pourrez détruire **quatre des sept centrales électriques de Youri** et ainsi bloquer le compte à rebours. Il ne restera plus qu'à pointer le **Psycodominateur** pour que l'armée de l'air soviétique le détruise **(11)** ! Attendez ensuite tranquillement que les **derniers soldats** de Youri viennent à vous pour les éliminer et remporter la victoire...

11

Youri ne va pas être content...

MISSION 4 :

ROMANOV EN FUITE
MAROC

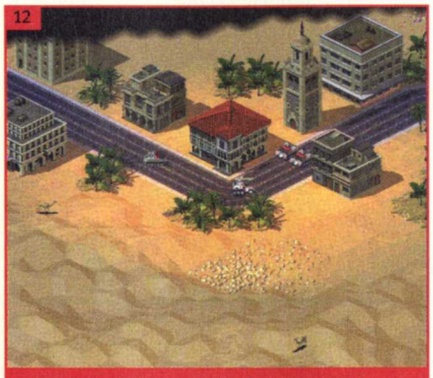
L'avion du cher camarade président Romanov s'est écrasé au **Maroc** ! Votre mission est de le

retrouver dans un village, de le protéger puis de l'évacuer.

CRÉATION DU CAMP DE BASE

Une fois le VCM déployé, construisez une **Centrale Tesla** puis **3 Bunkers de combat** (autour du chantier de construction) investis par des **Conscrits**. Continuez à développer votre base afin de la doter d'une **Centrale nucléaire**, de Bobines Tesla et d'un **Centre industriel**.

LOCALISATION ET PROTECTION DE ROMANOV (OBJECTIF 1)


12

Un Russe dans un bar, étonnant, non ?

Après que la base soit sécurisée, fabriquez une **Rampe** de DCA et cinq Chars Tesla. Des renforts arriveront : placez-les dans la Rampe de DCA, puis renforcez-les avec les Chars Tesla, envoyez-le au sud-est du village. Vous trouverez un **bar** (maison à tuiles marron) **(12)**. En vous en approchant, vous trouverez **Romanov**, mettez-le dans la Rampe de DCA puis ramenez tout le monde à la base ! C'est pour le moment, le seul endroit sûr de la carte... Envoyez un ingénieur prendre le **Derrick de recherche** dans le coin sud-est de la carte.

LA BASE DU DÉSERT ET LA PETITE VILLE

L'avantage de jouer avec les Soviétiques, c'est le fait de disposer de leurs armes assez particulières : le Camion de démolition par exemple ! Ce camion suicide rempli de produits radioactifs explose lorsque l'on lui tire dessus et détruit de ce fait tout ce qui se trouve autour de lui... Pour neutraliser la base du désert située au nord-ouest de la carte, vous aurez besoin de deux camions pour faire sauter un **Canon Gatling** et ainsi créer un brèche dans le mur d'enceinte. Faites entrer d'autres camions suicides pour faire sauter tous les bâtiments dans la base (**Bio-réacteurs, Labo de combat, Usine, Caserne**) **(13)**. Profitez-en pour envoyer un **ingénieur** prendre possession du **Derrick de recherche** à gauche de la base. Recommencez les opérations suicides pour détruire les troupes et les bâtiments dans le village, puis envoyez un ingénieur prendre le **Derrick de recherche** au nord de la carte.

13

Les réactions en chaîne sont terribles !

PRISE DE L'AÉROPORT & ÉVACUATION DE ROMANOV (OBJECTIFS 2 & 3)

14

Les pôv's...

Construisez un nouveau VCM et déployez-le au centre de ce qui reste du village. Créez le **Rideau de fer** si vous ne l'avez pas encore fait, puis lancez la construction d'un nouveau Camion de démolition. Protégez l'accès du pont avec quelques Sentinelles de combat et une ou deux **Bobines Tesla**. Envoyez un camion pour attirer les quelques troupes restées en défense et les faire tomber ainsi sur vos défenses. Sélectionnez deux camions suicides, protégez-les grâce au **Rideau de fer** et lancez-les sur les **deux Psycotours (14)** gardant l'accès à l'aéroport. Attendez ensuite que la fonction **Rideau de fer** soit de nouveau activée, et utilisez-la pour protéger une poignée de **Chars Tesla**. Ceux-ci pénétreront dans la base pour détruire les **Canons Gatling** ainsi que quelques bâtiments. Utilisez de nouveau le **Rideau de fer** sur les **Camions de démolition** et jetez-les contre la dernière **Psycotour** ainsi que les **Bio-réacteurs** restants. Privés d'électricité, les **Canons Gatling** seront désactivés. Amenez (enfin) le **camarade président** à l'aéroport pour qu'un **hélicoptère soviétique** puisse le ramener chez lui.

MISSION 5 :

VITESSE DE LIBÉRATION
QUELQUE PART DANS LE PACIFIQUE SUD

Youri a construit une **base de Sous-marins** sur une petite île du Pacifique sud. Comme ces nouveaux bâtiments menacent n'importe quelle ville dans le monde, vous devez agir ! Avec une partie de la **flotte soviétique**, vous devez stopper les activités de cette base.

CRÉATION DE LA BASE (OBJECTIF 1)

Le choix du terrain pour implanter votre base est déterminant ! Personnellement, je préfère le site **du sud-est de la carte**. Pour y accéder, partez

15
Voilà un bon emplacement...

16
Personne ne passe !

vers le sud et neutralisez les quelques **Sous-marins Boomer** qui tenteront de vous barrer la route. Déployez le VCM au bord de l'eau (objectif 1) et commencez le développement de la base **(15)**. Dès que vous aurez pris le **Derrick de recherche**, les attaques ennemies commenceront. Protégez-vous grâce à des **Bunkers de combat** et des **Sentinelles** avant de créer un Drone. Découvrez, grâce à ce dernier, la plage où vous avez débarqué et vous vous apercevrez qu'il y a **deux autres Derricks de recherche** à l'ouest. Juste après, vous verrez un goulot d'étranglement. Créez un VCM et implantez des défenses pour bloquer définitivement l'accès de votre base à l'ennemi **(16)**. Maintenant, vous pourrez utiliser toute la plage pour mettre vos prochaines structures **(Centrale nucléaire, Centre industriel, etc.)**.

JUSQU'À L'ENTRÉE DE LA BASE ENNEMIE

Montez au sommet de la colline et "blindez" les deux chemins partant vers l'est **(17)**. De cet emplacement stratégique, vous pourrez anéantir une grande partie des troupes de Youri. Utilisez le chemin le plus haut pour atteindre une des **Statues de Youri**. Prenez-en possession (voir encadré ci-dessous), puis envoyez un VCM dans le secteur. Bloquez l'accès du chemin partant à l'ouest avec un **Bunker de combat**, puis investissez la Statue de Youri au sud. Celle-ci surplombe l'**entrée de la base sous-marine** et elle décimera la majeure partie des

17
L'emplacement stratégique de la mission : le sommet de la colline.

18
Prêt à bondir...

troupes ennemies qui tenteront de passer. Attaquez et prenez la Statue de Youri surplombant la plage donnant l'accès au **Derrick de production** et à l'entrée de la base sous-marine. Déployez un VCM, renforcez-le avec un **Bunker**, une **Sentinelle** et une Bobine Tesla pour vous tenir prêt à "manger" vos ennemis **(18)**.

LES STATUES DE YOURI

Les Statues à l'effigie du traître Youri peuvent être difficile à prendre sans de lourdes pertes. Mais en réalité il suffit de détourner son attention pour en prendre le contrôle : Créez 3 Chars Apocalypse, 1 Rampe de DCA et 1 ou 2 ingénieurs. Placez les ingénieurs dans la Rampe et lancez les Chars au pied de la Statue. Dès que celle-ci se sera calée sur eux, envoyez la Rampe et déposez les ingénieurs. Ces derniers en prendront le contrôle instantanément !
La vie de nos camarades soldats est bien trop précieuse pour en perdre inutilement...

ANÉANTISSEMENT DES REBELLES (OBJECTIF 3)

Si vous détruisez la base navale de Youri, vous remporterez la mission tout de suite ! Pour les "Hardcore Gamers" qui veulent remplir l'objectif 3, voici le détail des troupes rebelles que vous devez détruire ou prendre sous votre contrôle :

- Nord de l'île : huit Collecteurs esclaves, deux Derricks de recherche,
- Nord-ouest de l'île : deux Statues de Youri, un Derrick de recherche,
- Ouest de l'île : une Statue de Youri, un Derrick de recherche,
- Entrée de la baie : trois Statues de Youri,
- Centre de l'île : base ennemie, 2 Statues de Youri.
- Océan : Sous-marins Boomer.

Pour tout détruire **(19)**, un groupe composé de vingt **Chars Apocalypse**, **cinq Rampes** de V3 et d'**un Hélicoptère** lourd suffit !

19
Pas d'quartier !

LA BASE DES SOUS-MARINS DE YOURI (OBJECTIF 2)

La base sous-marine de Youri (20) est protégée par de nombreux **Canons Gatling** (c'est le moins que l'on puisse dire...). Faites une section de dix V3 et commencez à détruire les **Bio-réacteurs** ainsi que les **Canons Gatling**. Quand l'ennemi n'aura plus d'électricité, envoyez les **Chars Apocalypse** et les **V3** (appuyés par quelques **Hélicoptères lourds**) pour réduire en cendres la **Base Navale de Youri**. Malheureusement, le **bâtiment inconnu** (et indestructible !) au centre de la base n'est autre qu'un site de **lancement** d'engins spatiaux...

20
Blin-dée !!!

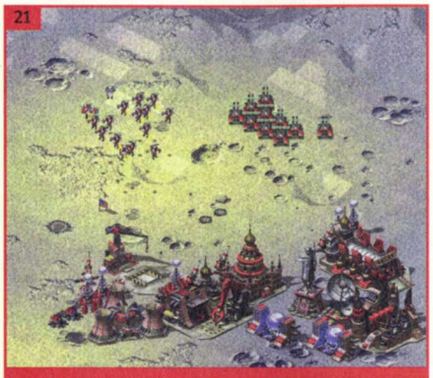
Mission 6 :

EN ROUTE VERS LA LUNE

Youri s'est réfugié sur la Lune ! Il a déjà développé une base et vous attaquera rapidement avec de nouvelles troupes : les **Mégatrons**.

CRÉATION DE LA BASE ET DU GROUPE D'ASSAUT (OBJECTIF 1)

21



La base et le groupe d'assaut.

Dès le début de la mission, partez au sud-est de la carte avec toutes vos troupes et commencez à développer votre base rapidement. Lors du développement, vous aurez deux choses à surveiller : l'**électricité** et la **défense**. Dès que vous le pourrez, construisez une **Centrale nucléaire** et, à chaque nouveau bâtiment construit, défendez-le avec une **Bobine Tesla**, une **Sentinelle** et un **Canon antiaérien**. En simultané, construisez des Cosmonautes et des **Chars Apocalypse** afin de constituer un groupe d'assaut. Une quinzaine de Cosmonautes et une dizaine de chars **(21)** devraient suffire pour battre les troupes de Youri. Avant d'avancer, assurez-vous que votre base sera en mesure de repousser à elle seule les assauts ennemis !

Faites attention de ne pas perdre trop de troupes car vous êtes limité à **70 000 crédits** au début de la mission. Les Cosmonautes sont sensibles aux **Chars** et **Canons Gatling**, alors que les **Chars Apocalypses** ne redoutent que les armes psychiques (**Psycotours**, **Mégatrons**, **Cerveaux**).

L'AVANT-POSTE EST

Faites avancer vos Chars au nord en longeant le bord est de la carte en vue d'atteindre les murs de l'avant-poste est de la base de Youri. Détruisez les **4 Canons Gatling** protégeant le mur sud, puis envoyez les **Cosmonautes** détruire la **Psycotour**. Les Chars Apocalypse pourront ainsi investir l'avant-poste **(22)** pour tout détruire à l'intérieur ! Une caisse apparaîtra au centre de l'avant-poste, vous permettant d'obtenir **5 000 crédits** supplémentaires.

22

Les Chars Apocalypse vont s'en donner à cœur joie !

LE CENTRE DE COMMANDEMENT LUNAIRE DE YOURI (OBJECTIF 2)

Poursuivez vers le nord avec les Chars pour atteindre le mur sud de la **base principale de Youri**. Détruisez les 2 Canons Gatling protégeant le mur puis attirez un des Cerveaux vers les Cosmonautes avec un Char. Recommencez l'opération avec le **second Cerveau**, puis détruisez la **Psycotour** au sud du **Centre de commandement de Youri (23)** avec vos **Cosmonautes**. La route est maintenant ouverte aux **Chars Apocalypse** ! Détruisez tout sur votre passage pour atteindre et détruire le **Centre de Communication**...

23

Voici votre second objectif.

ANÉANTISSEMENT DE LA BASE LUNAIRE (OBJECTIF 3)

Envoyez vos chars vers l'ouest en longeant le **bord nord de la carte**. Vous tomberez sur un Chantier de construction. Détruisez-le puis poursuivez vers l'ouest pour détruire une Cuve de clonage, un **Labo de combat**, des **Bio-réacteurs**, un **Broyeur**, une **Caserne** et un **Psycoradar**. Lorsque les **Bio-réacteurs** seront tous détruits dans le secteur, vous pourrez aussi détruire les trois Psycotours sans le concours des Cosmonautes, et les **Canons Gatling** protégeant le reste du mur sud. Il ne vous restera plus qu'à anéantir l'avant-poste ouest pour terminer votre mission. Dévoilez le contour de ce camp retranché **(24)** pour apercevoir quatre **Psycotours**, puis utilisez un **Cosmonaute** gradé pour les détruire une à une sans être détruit par

24

Le dernier bastion de résistance.

le **Canon Gatling**. Il ne reste plus qu'à donner la charge avec vos **Chars Apocalypse** pour "nettoyer" l'avant-poste. Commencez par détruire l'Usine d'armement car l'ordinateur (ce petit malin...) pourrait très bien construire un **Cerveau** au moment où vos chars entreront dans l'avant-poste ! Pour info, une nouvelle caisse apparaîtra, les **5 000 crédits** à l'intérieur ne vous profiteront pas puisque, quelques instants plus tard, la mission se terminera.

Mission 7 :

TÊTE À TÊTE TRANSYLVANIE

Youri est aux abois ! Il vient de se réfugier avec ses dernières troupes dans la demeure de ses ancêtres en **Transylvanie**. Ses capacités psychiques sont intactes et il a pris le contrôle mental de deux bases à proximité de sa forteresse. Votre dernière mission risque de vous donner du fil à retordre, camarade général...

UNE DIFFICILE MISE EN ACTION !

Dirigez votre VCM un peu vers le sud, déployez-le puis créer deux **Bunkers de combat** rapidement à l'ouest et à l'est. Renforcez-les avec des Sentinelles puis commencez à créer des Murs pour fermer les accès est et ouest de la base. Faites remonter les Murs vers le nord, revendez vos Bunkers puis replacez-les à l'extrémité des

25

Le goulet, une bonne solution pour canaliser les attaques.

Murs. Le but est de créer un **goulet d'étranglement** où les troupes de Youri seront obligées de s'engouffrer pour vous attaquer **(25)**. Continuez à développer la base (en poussant les murs au cas où) et remplacez les structures qui pourront disparaître sous les assauts des blindés ennemis. Dès que vous en aurez la possibilité, créez des Bobines Tesla pour couvrir le **goulet d'étranglement**, et ainsi ne plus subir les coups de boutoir des attaques terrestres.

En simultané, vous devrez vous protéger des **attaques aériennes** russes et américaines : en effet, la **chasse alliée** ainsi que les **Kirov** (toujours par deux), et les Hélicoptères lourds russes, vous attaqueront régulièrement. La solution est de fabriquer des **Canons AA** autour de vos structures importantes, mais vous pouvez aussi placer une Rampe de DCA au nord-est de votre base. En tirant sur un **Kirov**, celle-ci le détournera de sa cible initiale **(26)** et permettra aux Canons AA de s'occuper du second **Kirov**. Placez un Char avec la Rampe de DCA pour bloquer les deux Rampes de V3 qui viendront sournoisement vous attaquer !

26
Le second Kirov est détourné de sa cible.

Pour le développement de votre base, vous devez connaître une chose : dès que vous implanterez le **Silo de missile** ou le **Rideau de fer**, Youri ordonnera à ses troupes de construire un **Silo d'ogives nucléaires,** une **Chronosphère**, un **Psycodominateur** et un **Transmutateur génétique** ! Cela va se compliquer sérieusement pour votre matricule si vous persistez dans cette voie... Pour éviter cela, nous allons utiliser une stratégie différente : **détruire les bases russes et américaines** et ainsi empêcher Youri de fabriquer ses armes spéciales.

POUR QUELQUES CRÉDITS DE PLUS...

Maintenant que votre base est (presque) en sécurité, créez un premier groupe constitué d'une **Rampe de DCA**, un **ingénieur** et **9 Chars Apocalypse**. Lancez-les à l'ouest de la base pour trouver un **Broyeur** au centre d'un village. Détruisez-le **(27)** pour obtenir **3 000 crédits** puis

27
L'ignominie de Youri concentrée dans un seul bâtiment...

faites exactement la même chose dans le village situé à l'est de la carte. Au sud-est de ce village, vous pourrez investir un **Labo de combat (Super Canon)**. Puis, en fouillant la forêt, vous tomberez sur un groupe de résistants qui désirent se joindre à vous pour combattre Youri.

LES BASES RUSSE ET AMÉRICAINE

Créez un autre groupe de **Chars Apocalypse** puis lancez-les vers le nord pour atteindre un gisement de minerai. Ces Chars protègeront vos **Collecteurs** et détruiront les blindés hybrides américano-soviétiques qui se jettent sur votre base constamment. Créez ensuite un groupe de **Rampes de V3** (une dizaine) et envoyez-les avec les Chars Apocalypse au gisement de minerai. Lancez-vous vers les Bunkers de combat russes, détruisez-les avec les V3 en les appuyant avec les **Chars Apocalypse (28).** Poursuivez ensuite vers le nord-est puis vers l'est pour détruire tous les **bâtiments russes**, à l'exception du **Psycorayon** ! Si vous le détruisez, Youri commencera la fabrication des armes spéciales !

28
L'assaut est lancé !

Une fois le "nettoyage" de la base soviétique terminé, contournez les défenses des troupes de Youri et enfoncez les lignes américaines de la même façon qu'avec les russes : Les **Chars Apocalypse** à l'avant, les V3 à l'arrière. Détruisez tout sur votre passage, à l'exception, bien sûr, du **Psycorayon**.

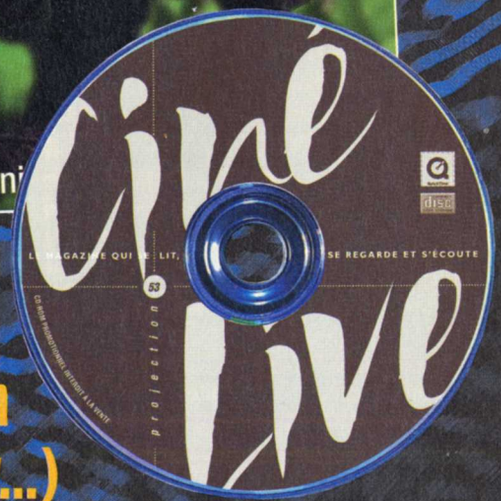
L'ASSAUT FINAL ET LA FORTERESSE DE YOURI (OBJECTIF 1)

Produisez un VCM et déployez-le au pied de la falaise au sud-ouest du **chantier de construction de Youri (29).** Construisez un **Réacteur Tesla** au pied de la falaise puis un **Super Canon** sur la marche de la falaise. Celui-ci pourra tranquillement détruire le chantier ennemi et ainsi l'empêcher de reconstruire les bâtiments que vous allez anéantir. Réutilisez la combinaison **Chars Apocalypse + V3** pour enfoncer les lignes de défense : Les **V3** s'attaquent aux **Psycotours** pendant que les chars détruisent les troupes de Youri. La **Forteresse de Youri** sera ensuite à votre merci **(30)**. Détruisez-la pour découvrir la fin tragique (mais méritée !) de Youri ainsi que la **victoire sans partage des Soviétiques**.

29
C'est le seul moyen pour détruire rapidement le chantier de construction.

30
C'est la fin pour Youri.

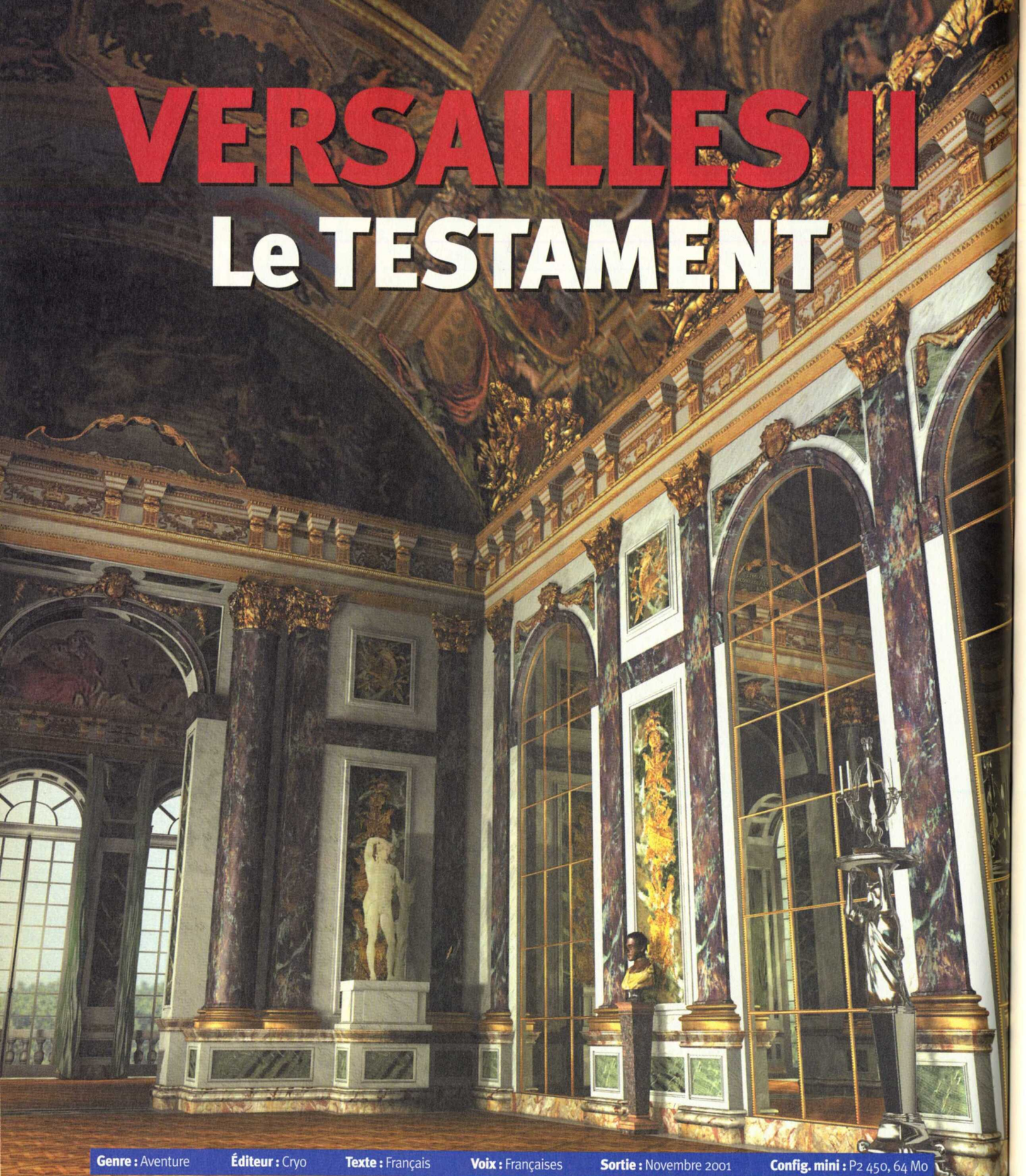
LE MAGAZINE DU CINÉMA QUI SE LIT, SE REGARDE ET S'ÉCOUTE



Avec son CD-Rom PC et Mac,
60 mn de vidéo plein écran
(Bandes-annonces, reportages, interview...)

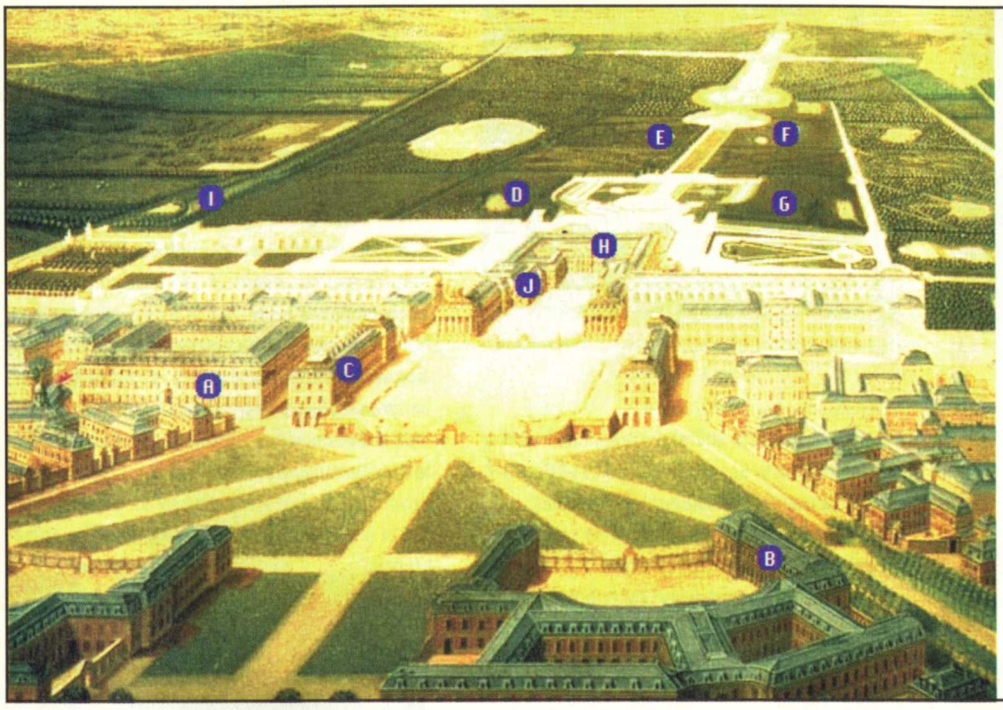
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

VERSAILLES II
Le TESTAMENT



Genre : Aventure **Éditeur :** Cryo **Texte :** Français **Voix :** Françaises **Sortie :** Novembre 2001 **Config. mini :** P2 450, 64 Mo

Le destin de Charles-Louis de Faverolles l'amènera à travailler avec les plus grands noms pour atteindre son objectif : retourner en Espagne et épouser sa chère Elvira. Malheureusement, à la Cour, il devra faire ses preuves et déjouer de viles intrigues. Pour cela, Faverolles devra côtoyer le duc d'Anjou, le duc d'Arcueil, la marquise de Maintenon et bien d'autres ! *Jay (bjean-jacques@loisir.net)*



A : Le Grand Commun

B : La Grande Écurie

C : L'Aile des Ministres

D : Le Bosquet de la Salle de bal

E : Le Bosquet de La Colonnade

F : Le Bosquet d'Encelade

G : Le Bosquet du Marais

H : Le Salon de Guerre

I : Le Terrain de Mail

ACTE I

L'ARRIVÉE À VERSAILLES

Charles-Louis de Faverolles arrive donc à **Versailles** avec une **lettre de recommandation** pour monsieur de Boisseuilh et 40 livres en poche... En arrivant dans la cour de la **Grande Écurie**, avancez deux fois puis tournez-vous à droite afin de parler avec le palefrenier **(01)** du nom de **Golipeau**. Il vous apprendra que monsieur de Boisseuilh est absent, puis il vous recommandera l'**Auberge du Pélican** près du **Grand Commun**. Faites demi-tour puis sortez de la cour de l'écurie pour faire apparaître la carte de Versailles. Cliquez sur le **Grand Commun (A)** situé à l'ouest de la carte.

Golipeau, le palefrenier, est votre premier interlocuteur.

L'AUBERGE DU PÉLICAN

Avancez une fois, parlez à l'homme en face de vous pour connaître l'emplacement de l'auberge, puis cliquez à gauche. Ouvrez la porte marron et pénétrez dans l'**Auberge du Pélican**. Discutez ensuite avec le patron qui est prêt à vous loger

Seul ce garde pourra vous débarrasser de l'ivrogne !

si vous réussissez à le débarrasser de l'**ivrogne à la trompette** assis à une table. Parlez avec le gêneur, puis sortez de l'auberge car vous ne vous en sortirez pas tout seul. Tournez à gauche, avancez trois fois et parlez au **garde du prévôt (02)** posté devant le **Grand Commun** : il fera sortir l'ivrogne de force et vous vous retrouverez devant le patron de l'auberge. Il vous informera que la chambre coûte 50 livres, payables d'avance ! Donnez-lui **35 livres** d'acompte (en sélectionnant votre bourse et en cliquant sur le patron) avec votre parole de gentilhomme que vous lui remettrez le reste de la somme rapidement. Il est temps maintenant de retourner à la Grande Écurie. Sortez de l'auberge, tournez à droite, avancez deux fois puis tournez à gauche pour faire apparaître la carte. Cliquez sur la **Grande Écurie (B).**

LA SELLE DU MARQUIS DE TORCY

Retournez discuter avec **Golipeau**, le palefrenier. Il vous apprendra que monsieur de Boisseuilh est revenu et qu'il se trouve dans le grand rang des chevaux du Roi. Tournez-vous à gauche, entrez

Monsieur de Boisseuilh est l'homme qui vous met le pied à l'étrier...

dans l'écurie, tournez-vous à droite puis écoutez la discussion entre monsieur de Boisseuilh (à droite) et un marquis, concernant les vols. Remettez ensuite la **Lettre** à **monsieur de Boisseuilh (03)** pour qu'il vous charge d'une première mission : remettre une **selle** au Marquis de Torcy ou à son Premier commis, Blondel. Sortez de l'écurie, parlez avec **Golipeau** puis prenez la **selle** qu'il est en train d'astiquer. Sortez maintenant de la cour de l'écurie pour faire apparaître la carte de Versailles et cliquez sur l'**Aile des Ministres (C)**.

Dès votre arrivée dans les **appartements du marquis de Torcy**, un **gentilhomme** vous donnera un renseignement précieux : si vous voulez obtenir une oreille attentive, il faudra vous fendre de 3 écus par service ! Retournez-vous puis marchez en direction de l'homme isolé muni d'un carnet. Parlez-lui puis donnez-lui 3 écus afin qu'il vous introduise après du **Premier commis, monsieur Blondel**. Remettez-lui la selle **(04)**, discutez avec lui, puis retournez près du **gentilhomme** qui vous

04

Voici la fin de votre première mission.

a parlé en arrivant. Il vous donnera un nouveau conseil : on rencontre des personnes très importantes au coucher du Roi...

AU SERVICE DE MONSIEUR LHUILLIER

Vous voici maintenant dans votre chambre, vous devez vous préparer pour être présentable : commencez par récupérer votre **chapeau**, votre **épée** ainsi que vos **gants** en plaçant le tout dans votre inventaire. Cliquez ensuite sur l'icône en haut à droite pour voir votre apparence **(05)**. Sélectionnez ensuite vos objets un à un pour vous habiller et être ainsi présentable.

05

L'apparence est primordiale à la Cour.

L'ÉNIGME DE LA CHAMBRE DU ROI ET LE DIAMANT

Une fois paré, sortez de la chambre, tournez à droite puis descendez dans la salle de l'auberge. Parlez au patron, puis à l'homme assis à côté de lui. Il s'agit de **Lhuillier**, le **sous-inspecteur des bâtiments**, et il a besoin d'un assistant. Il vous proposera de faire vos preuves en lui indiquant l'ordre des différents corps de métier à utiliser pour faire la **chambre du Roi (06)** :

- Sélectionnez le Menuisier (ME) puis cliquez sur le sol.
- Sélectionnez le Stucateur (ST) puis cliquez sur la fresque au-dessus du lit.
- Sélectionnez le Marbrier (MA) puis cliquez sur la cheminée à gauche.
- Sélectionnez le Peintre en bâtiment (PE) puis cliquez sur le plafond.

06

La chambre sera superbe, grâce à vos conseils.

- Sélectionnez le Bronzier (BR) puis cliquez sur la cheminée à gauche.
- Sélectionnez le Sculpteur sur bois (SC) puis cliquez sur la rambarde devant le lit.
- Sélectionnez le Miroitier (MI) puis cliquez sur le miroir à droite.
- Sélectionnez le Garde des tableaux (GA) puis cliquez sur l'un des tableaux ronds au-dessus des portes.
- Sélectionnez le Doreur (DO) puis cliquez sur la fresque au-dessus du lit.
- Sélectionnez l'Horloger (HO) puis cliquez sur l'horloge posée sur le coffre à droite.
- Sélectionnez le Tapissier (TA) puis cliquez sur la tenture au-dessus du lit.

- Sélectionnez le Plumassier (PL) puis cliquez sur l'une des deux plumes au-dessus de la tenture du lit.

Lhuillier vous donnera ensuite rendez-vous au **Bosquet de la Colonnade** afin de rencontrer **monsieur Mansart**. Un garde entrera ensuite dans l'auberge et votre interlocuteur vous remettra une bourse avec un **diamant** avant de s'enfuir rapidement. Parlez maintenant avec l'homme en bleu, il vous proposera une **partie de toton**. Acceptez, vous perdrez le **diamant** mais, de toute façon, ne vous en faites pas trop, il gagne à tous les coups ! Parlez de nouveau au **patron** puis attendez le rendez-vous du lendemain...

LA VISITE DES JARDINS

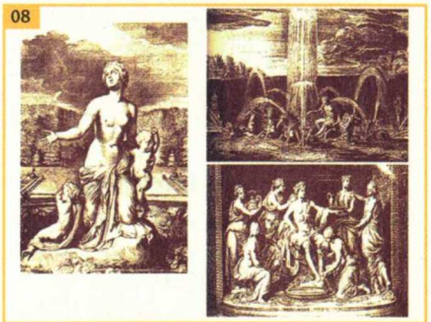
07

Le marquis de Castel dos Rios est un personnage important !

Vous serez en présence de **monsieur Mansart** (à gauche) et de **monsieur Dupuis**. Écoutez leur discussion (en cliquant sur l'une des deux personnes) puis entrez dans la discussion où l'on demandera votre avis. Répondez **"La Colonnade"** pour ne pas déplaire à monsieur Mansart, puis adressez-vous à **Lhuillier**. Il vous donnera rendez-vous à son bureau après la visite guidée que vous effectuerez avec le **marquis de Castel dos Rios**, l'ambassadeur d'Espagne **(07)**.

Lors de la promenade, l'ambassadeur vous posera des questions sur les jardins de Versailles. À la première série de questions, répondez **"Le Tapis vert"** puis **"Est-Ouest"**. Après un coup d'œil sur l'Orangerie, vous traverserez les bosquets "La salle de Bal" **(D)** puis "La Colonnade" **(E)**. Le marquis vous donnera quelques informations en chemin puis vous arriverez à la **pièce d'eau d'Encelade (F)**. Parlez au marquis, faites demi-

08



Les trois statues représentant Apollon.

tour puis avancez. Tournez-vous à gauche pour apercevoir une dame, avancez puis parlez de nouveau au marquis. Une nouvelle série de questions commencera, elle aura pour thème **les statues d'Apollon (08).** La première gravure en fait partie, c'est le **Char d'Apollon**. La seconde n'a rien à voir, mais les deux dernières en font partie : **Aton, la mère d'Apollon**, puis les **nymphes servant Apollon**.

Arrivé dans le **Bosquet du Marais du Chêne vert (G),** parlez au marquis, faites demi-tour puis avancez. Reparlez au marquis puis répondez **"Quatorze"** à sa question concernant les bosquets. Votre promenade se terminera ensuite avec la promesse de l'ambassadeur de vous fournir un **passeport**. Après avoir aperçu le **Roi** et le **duc d'Anjou**, vous serez de retour à proximité de l'Auberge du Pélican.

L'ARRESTATION DE LHUILLIER

09

Un petit déguisement s'impose...

Pénétrez dans l'auberge, parlez au patron et payez-lui les **15 livres** que vous lui devez. Retournez jouer au **Toton** avec l'homme habillé en bleu afin de récupérer le **diamant de Lhuillier**. Une fois en possession du joyau, sortez de l'auberge, tournez à gauche puis avancez pour vous rendre devant la **porte du Grand Commun**. Ouvrez la porte, entrez, puis suivez le couloir jusqu'à se que vous soyez bloqué par un garde. Entrez dans la cuisine, tournez à droite et discutez avec le **marmiton** pour apprendre que **Lhuillier** est en train d'être arrêté par la **prévôté**... Contournez la table, prenez le **tablier (09)** et le **plateau pour Lhuillier**, puis changez-vous. Retournez voir le **garde** au pied de l'escalier, parlez-lui puis engagez-vous dans l'escalier. Passez le **second garde**, entrez dans la chambre et posez le **plateau** sur la petite table. **Lhuillier** vous reconnaîtra et vous demandera si vous avez la bourse qu'il vous a remise. Pour sauver **Lhuillier** vous devez remettre le **diamant** à **Monseigneur le Dauphin** ou à l'un de ses fils...

LA GRÂCE POUR LHUILLIER

Descendez l'escalier et discutez avec le **marmiton**, il vous apprendra que le **Dauphin** doit être

10

Monseigneur le Duc d'Anjou ne peut pas être dérangé pour le moment...

à **Meudon**, mais que le **Duc d'Anjou** se trouve à **Versailles** (vous l'avez aperçu en compagnie du **Roi**)... Sortez du **Grand Commun**, tournez à droite et avancez vers le carrosse pour faire apparaître la carte de Versailles. Sélectionnez l'**Encelade (F)** pour rejoindre la **Cour** durant la promenade du **Roi**.

Avancez, parlez à l'**ambassadeur d'Espagne** pour qu'il vous indique que le **Duc d'Anjou** est avec le Roi. Tournez-vous à gauche, avancez et discutez avec le **cerbère** qui garde le **Roi (10)**. Retournez-vous, avancez et parlez avec le gentilhomme habillé de bleu. Il vous invitera à parler de votre problème à l'ambassadeur d'Espagne. Retournez voir le **marquis de Castel dos Rios**, donnez-lui la bourse contenant le diamant pour qu'il la remette à Monseigneur.

ACTE II

AU SERVICE DE MONSIEUR MANSART

Finalement, le **Roi** ne fera pas pendre **monsieur Lhuillier** pour le **vol des diamants**, mais il le bannira. **Monsieur Mansart** vous donnera le poste de **sous-inspecteur des bâtiments** qu'occupait **Lhuillier**, et vous serez alors officiellement introduit au château de Versailles.

LE RÉAMÉNAGEMENT DU MARAIS

Vous débuterez vos nouvelles fonctions dans le **Salon de la Guerre (H)**. Avancez et discutez avec le Duc d'Arcueil, puis avec **monsieur de Bandols (11)** au sujet des fontaines. Ce dernier aimerait obtenir les **plans des réseaux hydrauliques**. Pour cela, vous devez vous renseigner auprès d'un spécialiste des fontaines. Sortez du salon et dirigez-vous vers la **Colonnade (E)** pour discuter avec un **fontainier**. Dirigez-vous maintenant à l'**Encelade (F)**, parlez avec le jardinier pour qu'il vous oriente vers **monsieur Dupuis**, actuellement au **Marais (G)**. Vous trouverez le chef des jardiniers en train de superviser le réaménagement du **Marais**. Pour qu'il vous remette les plans

11

Le Duc d'Arcueil (à gauche) et monsieur Bandols.

12

Les nouvelles plantations du Marais.

nécessaires à votre mission, vous devez superviser à sa place la plantation des arbres précieux. Il y a un ordre précis à respecter : un **citronnier**, un **oranger** et un **grenadier**. Repérez le citronnier déjà planté (en haut de l'écran) puis plantez dans l'ordre en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre les 27 arbres manquants **(12)**. **Monsieur Dupuis** sera satisfait et vous fera livrer les **documents** au **Grand Commun**.

LES PLANS DES RÉSEAUX HYDRAULIQUES

De retour au **Grand Commun**, entrez dans votre chambre et consultez les documents envoyés par **monsieur Dupuis**. Avant de les remettre à **monsieur de Bandols**, vous devez impérativement les remettre dans l'ordre.

Première ligne : **Réseau externe**, **Plan du moulin à eau**, **Aqueduc de l'Eure** et **Machine de Marly**.
Seconde ligne : **Réseau interne**, **Gravitation** et **Distribution des conduites**.
Dernière ligne : **Ajutages et jets** et enfin **Les pommes d'ajutage**.

Lorsque vous sortirez de votre chambre, vous rencontrerez **monsieur de Bandols**. Parlez-lui pour qu'il vous donne **rendez-vous** à la Colonnade à dix heures le lendemain matin.

LES ESSAIS DE MONSIEUR DE BANDOLS

Sortez de la chambre et discutez avec **La Perdrix** (le marmiton) pour qu'il devienne votre **valet**, puis rendez-vous de ce pas à **La Colonnade (E)**.

13

L'essai de pression de monsieur de Bandols.

Parlez à **monsieur de Bandols**, retournez-vous puis allez récupérer le matériel de fontainier (**sifflet de fontainier** et **clé lyre**) détenu par **Tiquet**. Il vous remettra aussi une **lève de mail** (que nous verrons plus tard). Retournez ensuite parler avec **monsieur de Bandols**. Écoutez ses explications, donnez-lui le **sifflet de fontainier** puis sortez de la Colonnade pour commander l'arrivée d'eau du **bosquet (13). Un coup de sifflet** signifie qu'il faut augmenter la pression en tournant la **clé lyre** dans le sens des aiguilles d'une montre, **deux coups de sifflet** signifie qu'il faut diminuer la pression en tournant la **clé lyre** dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. **Monsieur Dupuis** arrivera ensuite fort fâché de votre incroyable audace mais, grâce à quelques explications, il ne donnera pas de suite à l'incident. Retournez discuter avec **monsieur de Bandols** puis sortez de **la Colonnade**.

LA LETTRE DE MADEMOISELLE PROSPERINE

Partez en direction du terrain de mail **(I)**, en haut à gauche de la carte. Dès votre arrivée, tournez-vous à gauche et engagez la conversation avec le **marquis de Castel dos Rios**. Celui-ci vous donnera **rendez-vous à cinq heures au bosquet de l'Arbre de fer** pour vous remettre un **passeport** pour l'Espagne. Tournez-vous vers le terrain de mail et avancez tout au bout, questionnez les Altesses royales sur la **lève de mail** que vous possédez, puis donnez-la au **duc d'Anjou**. Il vous demandera ensuite de lui rapporter la **boule** qui vient d'être jouée. Tournez à droite, avancez deux fois, tournez à droite puis avancez encore. Regardez en bas à gauche pour apercevoir les

14

Une messagère bien charmante...

boules et saisissez-vous de **la plus foncée**. **Mademoiselle Prosperine** se mettra alors dans votre champ de vision : offrez-lui la **Boule 1 (14)** pour qu'elle vous donne une lettre vous mettant en garde contre le **duc d'Arcueil**. Elle vous donnera elle aussi rendez-vous à cinq heures ! Retournez-vous pour vous retrouver face à face avec le duc d'Arcueil, et parlez-lui. Il vous donnera lui aussi rendez-vous (décidément, c'est la journée !) pour une partie de lansquenet. Acceptez puis sortez du terrain de mail.

LES RENDEZ-VOUS AVEC LE DUC D'ARCUEIL ET L'AMBASSADEUR

15

Le duc est au bord de la ruine !

Retournez au **Grand Commun** et pénétrez dans vos appartements. **La Perdrix** vous y attendra. **Trois lettres d'Elvira** seront déposées sur votre lit, lisez-les pour avoir un aperçu de ce qui se trame à Versailles concernant la succession d'Espagne... Sortez de votre demeure et repartez en direction des **jardins du château**, vous avez des rendez-vous importants aujourd'hui. Commencez par vous rendre à l'**Encelade (F)** pour sauver le duc d'Arcueil de la ruine ! En effet, celui-ci est un joueur invétéré et il est en train de perdre une véritable fortune au **lansquenet (15)**. Vous devez le remplacer et remporter une partie pour effacer ses dettes. Pour cela, rien de plus simple : si vous avez, par exemple, un trois de carreau, seul le trois de cœur (même valeur, même couleur) peut vous faire gagner. Lorsque vous aurez remporté la partie, parlez au **duc** pour obtenir des informations sur **Prosperine** et sur monsieur de Bandols qui désire se rendre dans les **galeries souterraines**. Sortez de l'**Encelade** et rendez-vous ensuite au **bosquet du Marais (G)** afin de rencontrer votre ami l'**ambassadeur d'Espagne**. Celui-ci sera désolé de vous apprendre que le Roi s'oppose à tout voyage de ses sujets pour l'Espagne ! Sur cette triste nouvelle, sortez du **Marais** et rendez-vous au bosquet de la **Salle de bal (D)**.

LE MYSTÉRIEUX BILLET

En arrivant au bosquet, vous vous apercevrez que les grilles sont fermées et que vous ne pouvez pas entrer. Parlez au **garde** : il ne vous ouvrira

16

Un document très compromettant !

pas mais sera prêt à jouer l'**air favori** de **mademoiselle Prosperine** si vous lui ramenez la **partition**. Repartez en direction du **Grand Commun** car vous y connaissez un musicien : l'**ivrogne de l'Auberge du Pélican** ! Une fois en face de lui, parlez-lui, sélectionnez la partition de droite et pointez-la sur lui. Il jouera (si on peut appeler ça jouer...) la **Cérémonie turque** de **Lully**. Repartez au bosquet de la **Salle de bal (D)** et donnez la partition au garde pour qu'il la joue (au moins avec lui, cela ressemble à quelque chose !). **Mademoiselle Prosprerine** vous remettra un **billet cacheté** en vous demandant de ne le lire que chez vous et de le détruire ensuite... Rentrez chez vous, lisez le **billet** puis prenez le **briquet** posé sur la table afin de le brûler **(16)**. C'est très important ! On frappera ensuite à la porte de votre chambre. Ouvrez et discutez avec **monsieur de Bandols** du matériel nécessaire aux mesures à prendre dans les galeries souterraines.

LE MATÉRIEL DE L'EXPÉDITION

Sortez de la chambre, parlez à **La Perdrix** de la **clé des galeries souterraines** puis rendez-vous à l'**Auberge du Pélican**. Montrez au **patron** la **clé** de **monsieur de Bandols** pour qu'il vous laisse passer, montez l'escalier puis tournez à droite au bout du couloir. Ouvrez la porte donnant accès à la cour puis ouvrez la porte de gauche avec la **clé de monsieur de Bandols**. Dans la chambre, vous trouverez le **compas d'épaisseur** à droite du lit et le **niveau à bulle** dans le coffre près de la fenêtre. Retournez au **Grand Commun** et pénétrez dans la cuisine afin de parler avec la **servante**. Elle vous indiquera que **La Perdrix** est bien revenu mais qu'il s'est sauvé lorsqu'un **Suisse de Bontemps** est venu poser des questions sur vous ! Votre nouveau valet a dissimulé quelque

17

La Perdrix est un malin...!

chose dans la cuisine et vous devez impérativement trouver de quoi il s'agit. Cherchez le panier **rempli de petits pains** pour apercevoir un **pot en grès marron** à gauche **(17)**. À l'intérieur, vous trouverez un **message de La Perdrix** : clef - enlèvement de Prosperine.

Pas une minute à perdre ! Sortez de votre demeure, sortez du secteur du **Grand Commun** puis cliquez sur l'**escalier de la Reine (J)**. Montez les marches pour atteindre le **salon** et parler à **mademoiselle Prosperine**. Celle-ci vous fera la remarque que "Prosperine" ressemble un peu à "Proserpine". Satané La Perdrix , il est vraiment dyslexique ! Partez en direction de la **Colonnade (E)** et avancez une fois en direction du centre du bosquet. Regardez à vos pieds pour apercevoir la **clé des souterrains** ! Une fois la clé en votre possession, rendez-vous au **bosquet du Marais (G).**

LES GALERIES SOUTERRAINES

Si vous lui demandez s'il a aperçu **monsieur de Bandols**, le **jardinier** vous dira d'aller à droite. En effet, un **passage** mène à une **petite clairière** où vous trouverez **monsieur de Bandols** passablement agacé de vous avoir attendu ! Rendez-lui sa **clé** de chambre et il vous expliquera ensuite la marche à suivre : une fois à l'intérieur des galeries, vous devrez **mesurer le diamètre des tuyaux et les pentes**. Orientez-vous vers l'**entrée des galeries**, empoignez la **lanterne** posée au sol à droite dans le passage descendant puis cliquez sur la **porte**.

Avancez pour atteindre une intersection, prenez à gauche puis avancez trois fois pour atteindre une nouvelle **intersection avec un tuyau partant dans le couloir de droite**. Prenez une **1re mesure** avec le **niveau à bulle** puis engagez-vous dans le couloir de gauche. Vous arriverez dans un cul-de-sac, tournez-vous à gauche et effectuez une 2e mesure avec le **compas d'épaisseur**. Revenez sur vos pas et, à l'intersection, engagez-vous dans le couloir de droite en suivant le 1er tuyau que vous avez mesuré. Vous arriverez dans une petite salle. Mesurez le **gros tuyau de gauche** grâce au

La dernière mesure à effectuer.

compas d'épaisseur et passez la petite ouverture au fond de la salle. Dans la salle suivante, effectuez la **4e mesure** sur le **tuyau principal (18)** pour activer une cinématique mettant en scène un **garde suisse** dans les galeries.

En descendant de l'échelle vous **provoquerez** une inondation et il vous faudra être très rapide pour vous en sortir ! Voici le chemin à suivre pour sauver votre vie : **avancez, tournez à gauche, avancez** encore puis **utilisez l'échelle de droite**. Le

garde suisse Vernholes vous attendra et vous demandera de lui remettre le **billet cacheté** de **mademoiselle Prosperine** ! Comme vous l'avez brûlé, remettez-lui la **lettre de Prosperine** concernant le **Duc d'Arcueil**. Le garde, satisfait, vous laissera passer et vous pourrez discuter avec le **Duc d'Arcueil**...

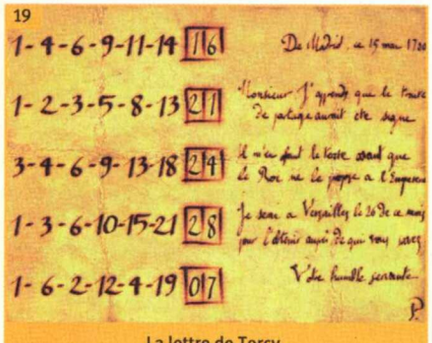
AU SERVICE DE MONSIEUR DE TORCY

LA LETTRE CODÉE

Le **duc d'Arcueil** vous remerciera de vos efforts. En effet, le Roi est satisfait du zèle du duc et d'Arcueil vous doit son retour en grâce. Pour vous remercier, il vous propose de rencontrer le **marquis de Torcy**. Rendez-vous à **l'escalier de la Reine (J)** et montez l'escalier pour être présenté au marquis. Pour vous mettre à l'épreuve, celui-ci vous demandera de décrypter une lettre codée (19) composée de nombres. Ce sont des suites logiques (merci Jeff !), dont voici la solution :

1re ligne :
On ajoute 3, puis 2, etc.
1+3 = 4+2 = 6+3 = 9+2 = 11+3 = 14+2 = **16**
2e ligne :
On additionne le premier et le deuxième chiffre pour obtenir le troisième, on additionne le deuxième et le troisième chiffre pour obtenir le quatrième, etc.
1+2 = 3, 2+3 = 5, 3+5 = 13, 8+13 = **21**
3e ligne :
On ajoute 1 au premier chiffre, 2 au second, 3 au troisième, etc.
3+1 = 4+2 = 6+3 = 9+4 = 13+5 = 18+6 = **24**
4e ligne :
On ajoute 2 au premier chiffre, 3 au second, 4 au troisième, etc.
1+2 = 3+3 = 6+4 = 10+5 = 15+6 = 21+7 = **28**
5e ligne :
On ajoute (5x1) au premier chiffre, on ôte (4x1) au second, on ajoute (5x2) au troisième, on ôte (4x2) au quatrième, etc.
1+(5x1) = 6-(4x1) = 2+(5x2) = 12-(4x2) = 4+(5x3) = 19-(4x3) = **7**

19



La lettre de Torcy.

Monsieur de Torcy sera agréablement surpris que vous ayez réussi à déchiffrer le code. Pour vous remercier d'avoir mis un nom probable sur cette lettre (la **comtesse de Perlitz**), le **ministre** vous chargera de vous rendre à **Bondy** et de remettre à la comtesse une **lettre de cachet** lui interdisant de se présenter à la Cour !

L'ARRESTATION DE LA COMTESSE DE PERLITZ

Partez en direction de la **Grande Écurie (B)**, discutez avec **monsieur de Boisseuilh**, puis avec toutes les personnes que vous pourrez accoster à la Cour : **Golipeau**, le **page** et le **Chevaucheur** lisant une lettre. Retournez voir **monsieur de Boisseuilh** pour qu'il vous remette la **lettre** de **cachet**, puis approchez-vous des **trois chevaux à l'entrée de l'écurie**. Vous allez devoir en seller un **(20)** ! Pour cela, utilisez les objets suivants sur les différentes parties du corps :

La **brosse** sur n'importe quelle partie du cheval, le **peigne** sur la queue, le **tapis de selle** sur le dos près de la croupe, la selle sur le dos près de l'encolure, le **Collier de chasse** sur le rebord en bas à gauche de la selle, la **boucle de collier** au bout de la sangle qui pend du collier de chasse, la **boucle de selle** sur les sangles au-dessus de l'étrier et, enfin, les **bridon** et **mors** sur la tête.

20

Facile pour un ancien page...

Vous verrez ensuite la cinématique dans laquelle **monsieur de Torcy** vous présente au **Roi**...

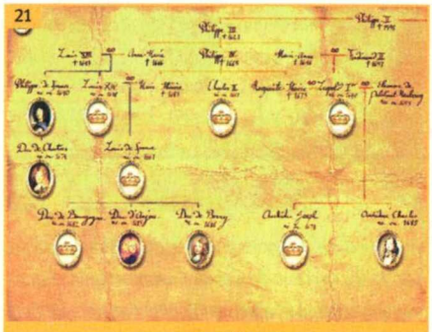
ACTE III

LES CONVICTIONS DE FAVEROLLES

LA SUCCESSION D'ESPAGNE

Vous vous retrouverez à table avec les **gens de la maison du Roi**. Une altercation au sujet de la **succession d'Espagne** vous obligera à remplir un **arbre généalogique (21)**. Pour vous aider un peu, vous trouverez les informations nécessaires dans le document "La ligne successorale " de la

21



La succession d'Espagne.

base de données, au chapitre "L'Europe en 1700" puis **"La succession d'Espagne"**.

Vous aurez **11 camées** à votre disposition : 5 représentant des personnages et 7 gravés d'une couronne. La première chose à faire est de placer des couronnes sur les personnes régnant ou destinées à régner : **Louis XIV**, **Monseigneur** son fils, **Charles II**, **Léopold Ier**, le **duc de Bourgogne** et **l'archiduc Joseph**.
Placez ensuite les 5 personnages sous leur nom, de gauche à droite : le **duc d'Anjou**, le **duc de Berry**, **l'archiduc Charles**, le **duc de Chartes** et **Philippe de France**.

LA PARTIE DE MAIL

Sortez de la **salle à manger** et parlez à **La Perdrix** pour qu'il vous annonce que le **duc d'Arcueil** vous attend au **terrain de mail (I).** Pour jouer, c'est très simple : lorsque c'est votre tour, la **jauge de puissance** en bas à droite se met en mouvement. Cliquez lorsque le curseur est au centre de la jauge (partie verte). Ensuite, la **jauge d'angle** s'anime, cliquez lorsque le curseur est au centre (partie verte) pour que votre coup soit le plus précis possible. La partie s'arrête lorsque vous la remportez. Le **Duc d'Anjou**, ravi, vous donnera rendez-vous au bal...

LE BAL

Retournez chez vous pour vous changer. Dans la chambre, tournez-vous vers le lit et cliquez sur les **vêtements**. **La Perdrix** donnera son avis sur votre tenue puis vous pourrez sortir de la chambre et vous rendre au bal. Le duc d'Anjou sera très heureux. Il aura en effet appris que vous êtes son plus fidèle champion ! Malheureusement, **madame de Maintenon (22)** vous aura vu dis-

22

Madame de Maintenon paraît furieuse...

cuter avec sa filleule et vous devrez lui apporter la preuve que vous n'êtes pas intéressé par **mademoiselle Prosperine**.

ACTE IV

L'HONNEUR DE FAVEROLLES

LA PREUVE POUR MADAME DE MAINTENON

L'ambassadeur d'Espagne et l'envoyé de l'Empereur.

En descendant les marches de l'**escalier de la Reine**, tout le monde vous apostrophera... C'est la disgrâce ! Seul le **duc d'Arcueil** vous aidera, en vous suggérant de trouver le **marquis de Castel dos Rios** et de récupérer le **passeport espagnol** qu'il vous avait proposé. Rendez-vous au **Marais (G)**, le bosquet préféré de l'ambassadeur, et discutez avec **monsieur Dupuis** près du cygne, il vous remettra un plan du **Trianon** pour l'ambassadeur d'Espagne. Tournez à droite, avancez pour apercevoir le **marquis** en discussion avec le **comte de Sinzendorf**, l'envoyé de l'Empereur **(23)**. Écoutez leur conversation et attendez que ce dernier s'en aille pour remettre au marquis le **plan de Dupuis**. En échange, il vous donnera le **passeport espagnol** et vous demandera de vous renseigner sur l'affaire des courriers d'Espagne.

LES CHEVAUCHEURS D'ESPAGNE

Rendez-vous à la **Grande Écurie (B)**, traversez la cour, entrez dans l'écurie et discutez avec le **Chevaucheur**. Il vous apprendra que ce sont apparemment les **Hollandais** qui bloqueraient les **courriers espagnols**. Le **duc d'Arcueil** apparaîtra alors et le **Chevaucheur** ne pourra vous en dire plus, pour le moment... Allez dans la cour, tournez à droite puis approchez-vous du **ballot de foin (24)** accroché à une poulie. Le **Chevaucheur** vous rejoindra immédiatement et il pourra terminer son histoire concernant le **duc d'Arcueil** et un **Hollandais** croisé près du **Grand Commun**...
Partez donc en direction du **Grand Commun (A)**, rentrez chez vous et questionnez votre **servante**

Voici le moyen de faire sortir le Chevaucheur.

dans la **cuisine**. Sortez dans la rue, entrez dans l'**Auberge du Pélican** pour retrouver **La Perdrix** et un garde suisse. Il s'agit de **Vernholes**, l'homme de confiance de la **marquise de Maintenon**. Remettez-lui le **passeport espagnol** et il vous informera qu'il sera de retour dans vingt minutes.

L'ESPION ANGLAIS

Interrogez le **patron de l'auberge** à propos d'un **Hollandais** pour qu'il vous parle d'un Anglais présent dans l'une de ses chambres... Un garnement en profitera pour lancer une **pierre** dans les carreaux de l'auberge, ramassez-la (elle se trouve aux pieds de **La Perdrix**), puis emparez-vous du **plateau pour l'Anglais** posé sur la table devant la cheminée. Donnez-le à **La Perdrix** pour qu'il aille en reconnaissance dans la chambre du mystérieux Anglais... Il redescendra aussitôt : retournez-vous pour apercevoir **Vernholes** et discutez avec lui. Il vous remettra le **passeport espagnol** ainsi qu'une **lettre de madame de Maintenon** vous promettant assistance pour votre retour en **Espagne** ! Enfin une bonne nouvelle...

Les documents de l'espion...

Parlez de nouveau à **La Perdrix** pour être convaincu que l'**Anglais** n'est autre que le **Hollandais** et qu'il est probablement un espion. Pour quitter la **France**, vous aurez besoin d'un **passeport anglais** : autant vous servir chez cet espion ! Voici le plan : donnez la **pierre** à **La Perdrix** pour qu'il aille la jeter contre la fenêtre de l'**Anglais**. Montez l'escalier, tapez à la porte sous prétexte de reprendre le plateau puis observez le bureau **(25)**. Vous allez devoir prendre tout ce qui se trouve dessus : commencez par subtiliser la **liasse de documents**, placez-la rapidement dans votre inventaire, puis attendez que l'espion se calme. Prenez ensuite le **code de l'espion**, attendez qu'il regarde de nouveau ailleurs, puis enfin le passeport **anglais**. À ce moment précis, il s'apercevra des larcins ! Vous vous retrouverez face à l'**Anglais** sous la menace de son épée... Ne bougez surtout pas et attendez que l'**espion** se sauve car un **garde de la prévôté** viendra vous prêter main forte !

LES INTRIGUES DIPLOMATIQUES

LE MARCHÉ DE SINZENDORF

Votre dernier espoir...

Quelque temps plus tard, le **Roi** vous fera savoir qu'il aura besoin de vos services... La disgrâce semble être un lointain souvenir ! De retour au **Salon de la Guerre**, tournez-vous à gauche et engagez la conversation avec le **marquis de Castel dos Rios**, il vous apprendra l'enlèvement de votre chère **Elvira** ! Seul le **comte de Sinzendorf** pourra vous aider à la libérer, il se trouve en ce moment au **bosquet du Marais**... Retournez-vous et allez discuter avec le **duc d'Arcueil** pour qu'il vous remette le **passeport français** que la **comtesse de Maintenon** vous avait promis, et qu'il vous informe de la dispute intervenue entre **Torcy** et l'envoyé de l'Empereur. Foncez au **bosquet du Marais (G)** afin de rencontrer le **comte de Sindendorf (26)** ; le marché qu'il vous proposera sera extrêmement simple : obtenez-lui une **audience après du Roi** et il vous aidera à sauver votre bien-aimée. En sortant du bosquet, vous assisterez à une scène où le **Roi** vous demandera de lui amener un **Chevaucheur** en provenance d'**Espagne**...

LE MESSAGE CODÉ ANGLO-SAXON

Sortez du **Salon de la Guerre** puis rendez-vous à la **Grande Écurie (B)** afin d'interroger **monsieur de Boisseuilh** sur le courrier de Madrid. Il vous répondra qu'il n'est pas encore arrivé et qu'il l'attend. Sortez de l'écurie et rendez-vous à l'**esca-**

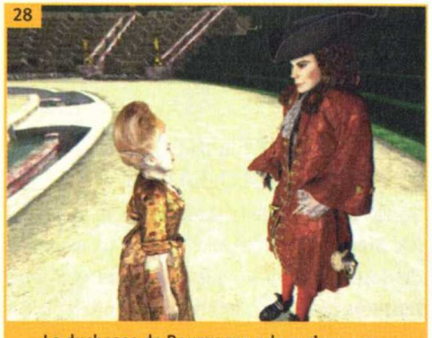
27
L'endroit où l'espion a été arrêté.

lier de la Reine (J) afin de rencontrer **monsieur de Torcy** et plaider la cause du **comte de Sindendorf**. Il acceptera de parler au **Roi** et vous invitera à vous rendre dans les jardins afin de vérifier si la personne que l'on a arrêtée est bien l'espion anglais. Retournez au **bosquet du Marais (G)** afin de rassurer l'envoyé de **l'Empereur**, puis sortez du bosquet.

Rendez-vous au **bosquet de l'Encelade (F).** Interrogez le jardinier puis allez au **terrain de mail (I).** Dès votre arrivée, tournez-vous à gauche et discutez avec le **gentilhomme** pour qu'il vous parle de la **tourelle (27)**. Avancez sur le terrain de mail, tournez à droite pour atteindre le pied de la tourelle puis saisissez-vous du **râteau** avant de monter sur l'échafaudage. Tournez-vous à gauche à 90° pour voir le dessus de la haie et apercevoir un petit morceau de papier gris. Attrapez-le grâce au râteau puis retournez chez vous au **Grand Commun (A)** pour l'examiner tranquillement dans votre chambre. Prenez le **message de la haie** dans votre inventaire puis cliquez sur le livre le plus à droite (**Livre de l'espion**) posé sur votre bureau. Le **message codé** n'est autre qu'un faux, annonçant la mort du **Roi d'Espagne** et la nomination du **duc d'Anjou** !

LA DÉCISION DU ROI

Parlez à **La Perdrix** et donnez-lui l'ordre de se rendre à la **Grande Écurie** et de vous amener le **Chevaucheur de Madrid** au **bosquet de la salle de bal** dès qu'il sera arrivé ! Sortez ensuite de chez vous et rendrez-vous à l'**aile des Ministres (C)** pour rendre compte à monsieur de **Torcy**. **Monsieur Blondel** avertira son ministre de votre présence


28
La duchesse de Bourgogne adore s'amuser...

et vous pourrez discuter avec lui. Retournez-vous ensuite et parlez au **gentilhomme habillé en violet**, il vous apprendra où se trouve le **Roi**. Lorsque vous sortirez du bureau de **Torcy**, le **Roi** vous confiera un message pour l'**envoyé de l'Empereur** : son audience lui est accordée ! Foncez au **bosquet de la salle de bal (D),** ouvrez la grille puis approchez-vous de la duchesse de Bourgogne et du comte de Sindendorf (28). Parlez à la duchesse pour être entraîné dans une **partie de colin-maillard**...

LE COURRIER D'ESPAGNE

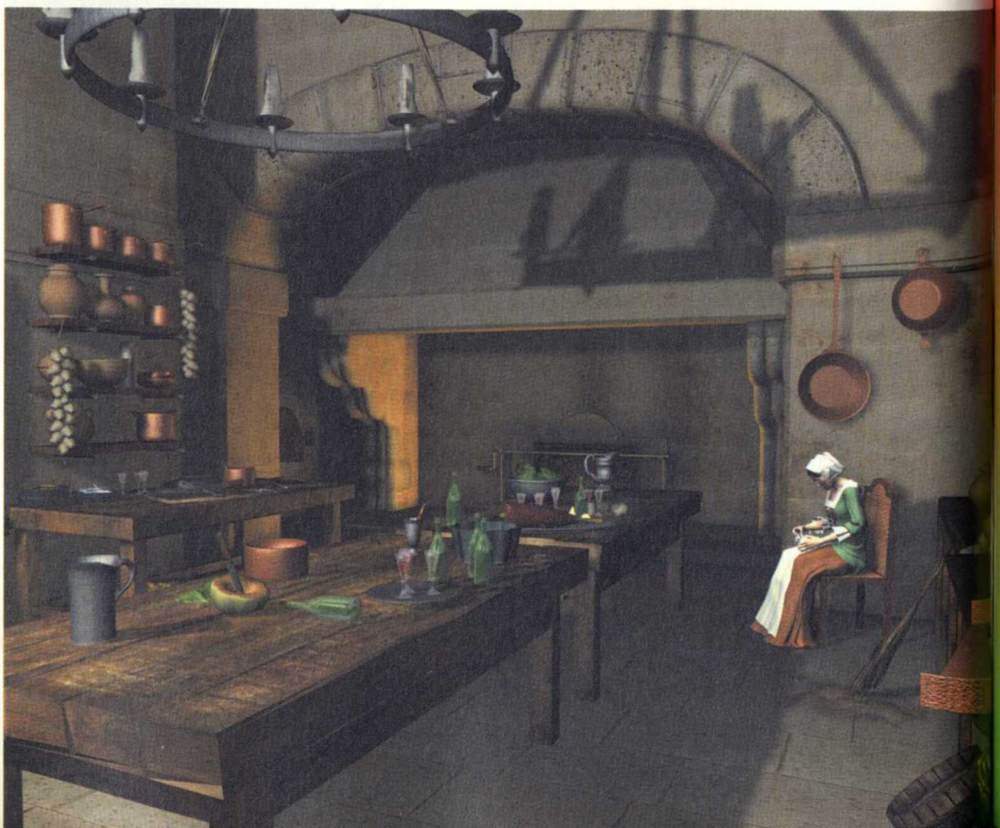
Vous voici donc le colin, vous pouvez voir un peu de ce qui vous entoure entre les bandes de tissu. Essayez de repérer la **duchesse de Bourgogne** (à gauche du groupe) et attrapez-la, tournez sur la droite pour attraper le **marquis de Castel dos Rios**, puis le **comte de Sindendorf**, légèrement sur la droite. Le jeu s'arrêtera et vous pourrez enfin parler au comte. Celui-ci se trouve en haut de l'escalier de verdure en face de vous. Pour vous y rendre, empruntez l'escalier en pierre à droite de la grille. Annoncez-lui que le **Roi** accepte de le recevoir pour qu'il vous donne le **passeport impérial**. Faites demi-tour pour discuter avec le **marquis de Castel dos Rios**, puis retournez voir le **comte de Sindendorf**. Parlez-lui du message codé afin de le faire douter **(29)**... Allez à l'entrée du bosquet afin de trouver La Perdrix et le **Chevaucheur** de **Madrid**. Parlez à **La Perdrix**, ordonnez au **Chevaucheur** de vous suivre et emmenez-le devant l'**envoyé de l'Empereur**. Le **comte Sindendorf**, après avoir écouté le courrier d'**Espagne**, changera définitivement d'avis et renoncera à son **audience avec le Roi**.

29
Le comte ne sait plus que penser !

LE DÉNOUEMENT

Le **Roi** annoncera à **madame de Maintenon** que Le **duc d'Arcueil** épousera **mademoiselle Prosperine** et **Charles-Louis de Faverolles** retournera en **Espagne** pour enfin revoir sa chère **Elvira**. Quelque temps plus tard, le **Roi d'Espagne** décédera et aura nommé pour lui succéder le **duc d'Anjou (30). Faverolles** reviendra en **France** pour accompagner le duc jusqu'en **Espagne** car il y est attendu...

30
Messieurs, le duc d'Anjou, futur Roi d'Espagne !



PRÈS DE 400 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES

N'ATTENDEZ PLUS !

RETROUVEZ TOUTES LES SOLUTIONS DE VOS JEUX
EN EXCLUSIVITÉ SUR

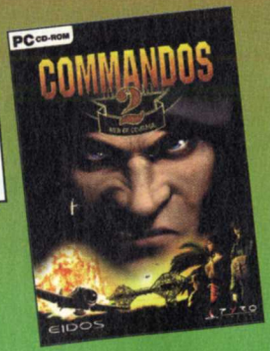
3615 PCSOLUCES

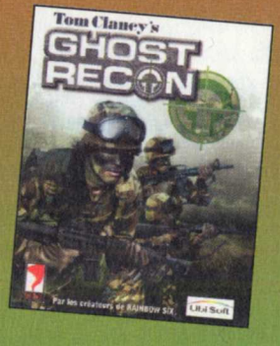
ET AU

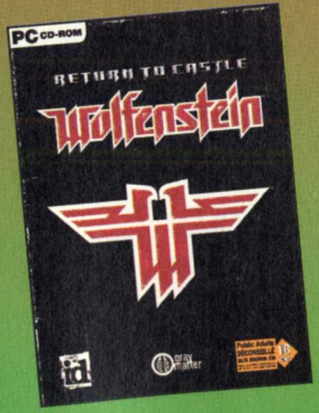
08 92 68 14 16

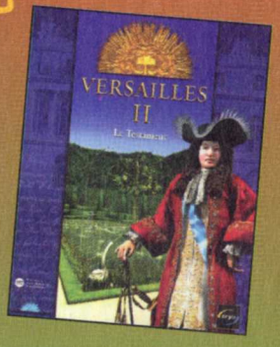
MISES À JOUR RÉGULIÈRES, NOUVEAUX CODES, HOTLINE*

TOUS LES MOIS, GAGNEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX,
LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS PC ET DVD









3615-0892 : 2.21 F/MN (0.34 €) - *3615 UNIQUEMENT - CYBER PRESS PUBLISHING

ATLANTIS III

Le nouveau monde

Éditeur : Cryo

Genre : Aventure

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Octobre 2001

Config. mini : P2 450, 64 Mo

Du désert du Hoggar au Bagdad des Mille et une Nuits en passant par un monde interdimensionnel, Chiara risque de rester bloquée dans des espaces-temps plutôt désagréables... Cette fois-ci encore, les Atlantes ont protégé leurs secrets par de redoutables énigmes que nous nous devions de résoudre pour vous. Votre rôle consistera à cacher des informations aux personnes mal intentionnées et à les partager avec des êtres capables de les comprendre...

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

Partie 1 : Le Hoggar du sud du désert algérien

HOGGAR, 2020

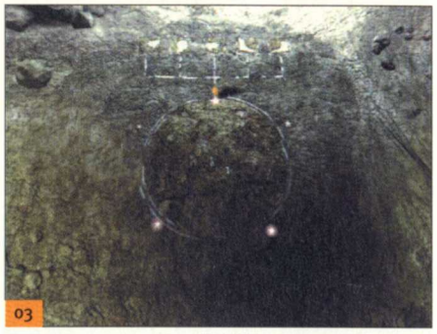
AUTOUR DU CAMP

Le camp des hommes armés est proche...

Après la **cinématique d'introduction** où vous verrez les principaux protagonistes, une **jeune archéologue** et un **Touareg** décidé à entrer en guerre, le jeu débutera. Vous n'aurez pas le choix au début, le seul endroit où aller est vers les **rochers pointus** en face de vous. Tournez-vous ensuite vers la gauche pour apercevoir un **mirador (01)** et approchez-vous de lui en **cliquant deux fois** dans sa direction. À l'entrée du camp, un **garde** vous interdira le passage : tournez-vous **vers la droite** jusqu'à ce que vous aperceviez un **passage entre les montagnes**. Pénétrez dans le **défilé** puis prenez **à gauche à l'intersection** en direction de l'**arche de pierre**. Vous tomberez nez à nez avec un autre garde. Comme il semble hostile, votre ami le **Touareg** vous en débarrassera **(02)**. Après la cinématique où le **Touareg** dissimulera le corps de son ennemi, vous serez replacé à l'intersection : repartez alors **en direction de l'arche** puis tournez-vous vers la droite pour voir l'**entrée d'une grotte**.

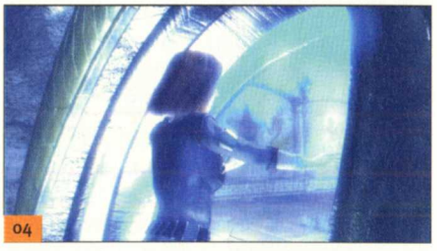
Le Touareg a des solutions... radicales !

LA GROTTE DU PUZZLE DE LA TOUPIE



Le pentacle de la toupie.

Au fond de cette grotte, vous trouverez du **matériel électronique**, mais ce qui vous intéressera le plus se trouve au sol en face de la **porte lumineuse : une marque**. Ouvrez votre **inventaire** (clic droit de la souris), sélectionnez le **Disque** (clic gauche de la souris) et posez-le dans le **cercle au sol**. Sélectionnez ensuite le **Petit Bâton** dans votre inventaire et placez-le avec le disque pour former une **Toupie**. Maintenant vous devez former un **pentacle (03)** en cliquant avec la **Toupie** sur les bons **symboles au-dessus du cercle**. Voici la bonne combinaison : le **pied vers la droite** (2e symbole en partant de la droite) pour faire apparaître une étoile au sud-est, la **main vers la gauche** (1er symbole à gauche) pour faire apparaître une étoile au nord-ouest, la **main vers la droite** (symbole au centre) pour faire apparaître une étoile au nord-est, le **pied vers la gauche** (1er symbole à droite) pour faire apparaître une étoile au sud-ouest et, enfin, le **visage** pour faire apparaître la dernière étoile au nord afin de permettre à notre héroïne de passer par la **porte lumineuse (04)** et atteindre un **tombeau égyptien**.



Voyage vers l'inconnu...

L'ÉGYPTE ANCIENNE

LE PSYCHOPOMPE

Le cartouche du haut est très intéressant.

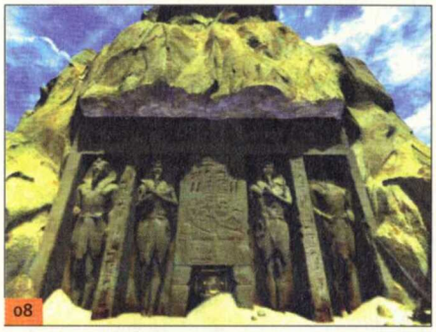
Cette fresque fonctionne comme un coffre-fort !

Lorsque vous serez en face du sarcophage de pierre, **tournez-vous vers la droite** pour apercevoir une **fresque (05)**. Le **cartouche** du haut représente une **étoile** avec 5 directions juste en dessous : **gauche, 2 fois droite, gauche** et **droite**. Tournez-vous à 180° pour apercevoir une **autre fresque** avec, en son centre, une **grande étoile bleue (06)**. Approchez-vous de la **fresque** et passez le curseur sur les **pointes de l'étoile**. Vous vous apercevrez que deux d'entre elles sont actives : une à droite et l'autre à gauche. **Cliquez sur les pointes** en respectant l'ordre donné sur la 1re **fresque** : gauche, 2 fois à droite, gauche et droite. Une **momie** sortira alors du **sarcophage** et vous remettra un **Écrin** contenant un **Scarabée**. Glissez-le dans votre inventaire puis cliquez sur le **Psycopompe** (la momie) pour obtenir des informations sur la sortie, son rôle et sur le **Scarabée**. Tournez-vous ensuite vers la droite et retournez vers l'endroit où vous êtes apparu. Au pied du **pilier de gauche** vous trouverez un **Oiseau en Bois (07)**. Montrez-le au **Psycopompe** puis tournez-vous vers la gauche. Sortez de cette **salle**

funéraire par l'escalier en gardant l'**Oiseau de Bois** à la main.

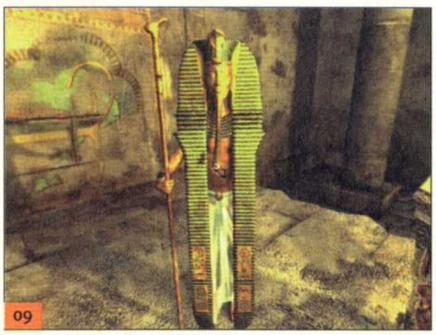
Un objet difficile à détecter...

LA MISSION DU GRAND PRÊTRE



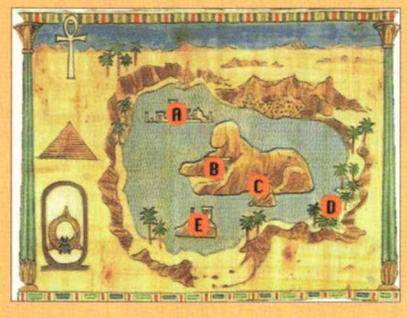
Ça ressemble méchamment à Abou-Simbel, non ?

Avancez droit devant vous pour que le **Psycopompe** vous dise de monter dans la **barque** dans laquelle il s'est installé. Interrogez-le sur la **Barque** et la **Pyramide** puis montez dans la barque. Lors du voyage, vous pourrez apercevoir les différents lieux constituant votre "rêve" puis vous vous arrêterez devant le **Temple du Grand Prêtre (B) (08)**. En fouillant dans votre **inventaire**, vous vous apercevrez que votre **Psycopompe** vous aura remis une **Carte** de la région. Pénétrez dans le Temple (en cliquant 6 fois en face de vous) et écoutez le **Grand Prêtre (09)** avant de sortir. En fait, il vous demande de retrouver une **Plume** et une **Ankh**, symbole de la Vie. Inutile de le questionner, il ne vous répondra même pas (mal élevé !). Utilisez tout de suite la **Carte** et double-cliquez sur le **Temple d'Isis** situé au nord **(A)**.



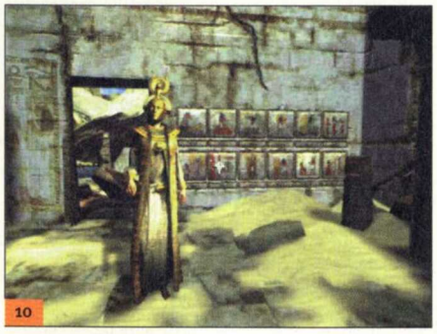
Pas très bavard, le Grand Prêtre...

LA CARTE DE LA RÉGION



Cinq endroits sont actifs sur la carte. Le **Temple d'Isis** au nord **(A)**, le **Temple du Grand Prêtre** au centre **(B)**, la **Salle de Ankh** sous le Sphinx **(C)**, la **Plage des Pêcheurs** au sud-est **(D)** et l'**Île des Plumes** au sud **(E)**.

LE TEMPLE D'ISIS



La Grande Prêtresse d'Isis dans son temple.

Pénétrez dans le **Temple d'Isis**, parlez à la **Grande Prêtresse** puis avancez jusqu'au **mur** situé derrière elle **(10)**. Douze images et douze textes racontent l'**histoire d'Isis et d'Osiris**. Le problème est qu'ils ont été mélangés ! Et devinez qui doit les remettre en place ? Gagné, c'est vous ! La première image devra être posée en haut à gauche puis vous poserez la deuxième, à droite de la première, et ainsi de suite. Lorsque la première ligne sera remplie, vous commencerez à gauche de la deuxième ligne pour finir en bas à droite. Voici l'**ordre des images** et le **texte** associé à chacune d'elles.

Image d'Isis assise et d'Osiris debout. Texte : *"Osiris, fils de la Terre et du Ciel est Pharaon et, Isis, sa sœur, est la femme du Pharaon. Il donna son savoir à l'Égypte."*

Image de Seth devant un brasier. Texte : *"Seth, son frère jumeau, jaloux, décida de l'assassiner."*

Image de Seth devant un sarcophage. Texte : *"Lors d'un banquet, Seth décida d'offrir un coffre splendide à celui qui s'allongerait dedans."*

Image d'Osiris dans le sarcophage. Texte : *"Tous les convives l'essayèrent mais seul Osiris put s'y allonger."*

Image de deux hommes jetant le sarcophage. Texte : *"Avant même qu'Osiris ait pu se relever, le coffre fut scellé et précipité dans les eaux du Nil."*

Image du sarcophage à côté d'un arbre. Texte : *"Isis voulut retrouver son mari. À Byblos, elle vit le coffre pris dans les branches d'un arbre."*

Image de Seth utilisant une hache. Texte : *"Elle cacha Osiris dans un marais, mais Seth apprit qu'Isis avait retrouvé et caché le corps de son mari."*

Image d'un visage et de 3 morceaux. Texte : *"Il le récupéra et le découpa en 14 morceaux qu'il dispersa dans toute l'Égypte."*

Image d'Isis et de 5 morceaux. Texte : *"Fidèle à son mari, Isis parvint à rassembler 13 morceaux."*

Image d'Isis devant la momie d'Osiris. Texte : *"Elle reconstitua le corps et l'oignit de parfums et d'huiles. Elle l'enveloppa dans des bandelettes. Il paraissait presque vivant."*

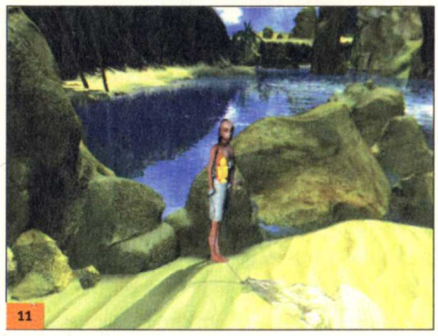
Image d'Horus, le dieu à tête de faucon. Texte : *"Ensuite, elle s'allongea sur lui et conçut leur fils, Horus le Faucon..."*

Image d'Horus devant la momie d'Osiris. Texte : *"....qui un jour vengera son père, devenu le Roi des Morts."*

Pour votre travail, la **Grande Prêtresse** vous remettra un **Talisman**. Comme le **Grand Prêtre**, elle ne vous parlera plus. Sélectionnez la **Carte** et double-cliquez sur la **Plage des Pêcheurs** au sud-est **(D)**.

LA PLAGE DES PÊCHEURS

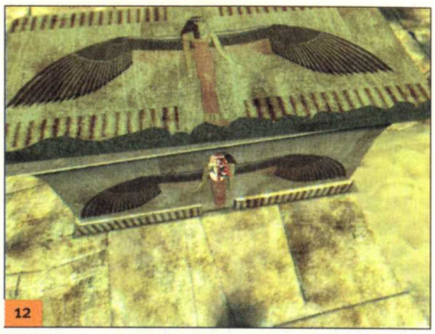
Dès votre arrivée, pivotez vers la gauche, avancez puis tournez à droite pour atteindre un **jeune pêcheur**. Discutez avec lui puis donnez-lui le **Talisman (11)**. Avec ce porte-bonheur il réussira à attraper quelque chose : du poisson et une Balance. En remerciement, le **jeune pêcheur** vous donnera la **Balance** ainsi qu'une **Icône en pierre**. Sélectionnez votre **Carte** et double-cliquez sur l'**Île aux Plumes** au sud **(E)**.



Le système d'échange fonctionne toujours aussi bien !

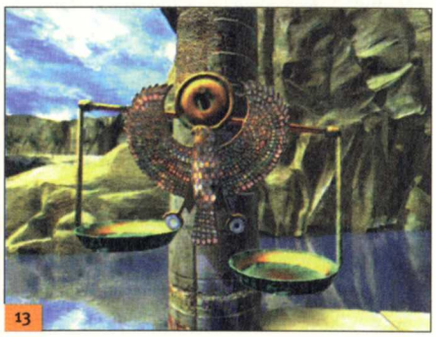
LA PLUME ET LA CROIX D'ANKH

Tournez-vous de 180° pour faire face à un **escalier** puis montez les marches pour atteindre les **ruines d'un temple**. Au centre de celui-ci vous trouverez un **autel**. La décoration en est assez singulière : **deux femmes représentées avec de superbes ailes.**



Cet autel est en réalité un coffre !

Sélectionnez l'**Icône de pierre** que le **jeune pêcheur** vous a donnée tout à l'heure et utilisez-la sur le **visage de la femme qui regarde vers la gauche** afin d'ouvrir l'**autel (12)**. Prenez les **9 plumes multicolores** à l'intérieur puis allez discuter avec votre **Psycopompe**. Il vous apprendra que la plume la plus lourde peut propulser l'âme du Pharaon vers le ciel. Il reste à savoir quelle est la **Plume du Jugement**. Remontez dans les **ruines du temple** et accrochez la **Balance** du pilier à gauche de l'autel **(13)**. Commencez par peser les **deux premières plumes** et laissez la plus lourde sur la balance. Retirez la plus légère et remplacez-la par une autre plume. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'une des plumes soit toujours la plus lourde. Comme le tirage est aléatoire, la **Plume du jugement** peut être de n'importe quelle couleur... Une fois que vous l'avez trouvée, replacez les autres dans l'autel. Vous voilà en possession du **1er objet réclamé par le Grand Prêtre**. Sélectionnez la **Carte** et rendez-vous à l'entrée de la **Salle de l'Ankh**, située sous le **Sphinx (C)**.



La pesée va bientôt commencer...

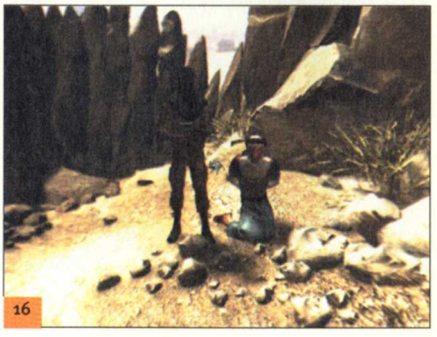
Le second objet, la Croix d'Ankh

Entrez dans la **salle** et ouvrez le **petit coffre** posé sur l'autel **(14)**. Prenez la **Croix d'Ankh** puis dirigez-vous vers le **Temple du Grand Prêtre (B)** car vous possédez maintenant les deux éléments que le Grand-muet-pas-cool vous a demandé de rapporter !

LA RÉSURRECTION DE PHARAON ET LA FIN DU RÊVE

De chaque côté du **Grand Prêtre** vous trouverez **deux petites colonnes**. Chacune a au-dessus d'elle une gravure. Commencez par déposer la **plume** sur son socle correspondant pour que **Pharaon** soit jugé et qu'il meure. Déposez ensuite la **Croix d'Ankh** sur son socle **(15)** pour que le **Benou** meure et renaisse tout comme **Pharaon**. Le Grand-tout-mou-toujours-muet ne vous apprendra rien d'autre, alors sélectionnez votre **Carte** et rendez-vous dans la **Salle de l'Ankh (C)**. Placez-vous au centre et ouvrez l'**Écrin** que votre **Psycopompe** vous a remis au début de l'aventure. Le Scarabée mourant est maintenant un superbe Scarabée doré qui prendra son envol et vous sortira de votre "rêve"...

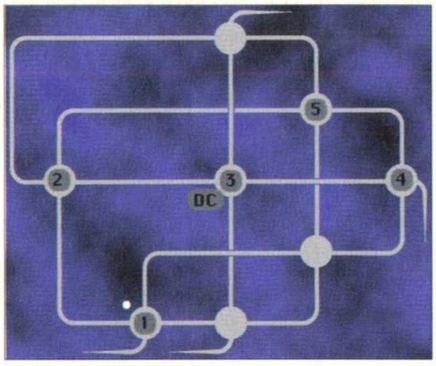
Le symbole de vie ressuscitera Pharaon.



Le Touareg est brave mais malchanceux.

Après la cinématique, la **porte lumineuse** en face de vous n'existera plus : la **membrane est déchirée** et vous pouvez retourner dans le **XXIe siècle**. En sortant de la grotte, vous apercevrez le **Touareg** ligoté **(16)** et un inquiétant personnage vous adressera la parole. Il vous emmènera dans la **salle derrière la membrane déchirée** et posera sur le socle un **Crâne de cristal**. Il vous mettra au défi de fixer les orbites du crâne : relevez le défi **en cliquant sur le Crâne** pour passer dans un monde étrange...

L'INTERDIMENSION



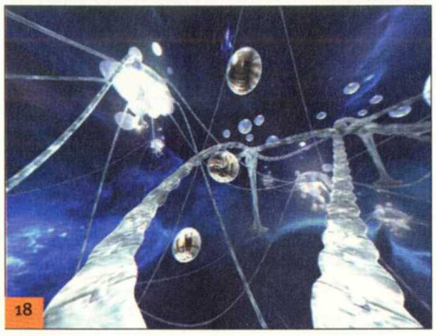
N° : Numéros de plates-formes
A : Images du corridor sans fin
B : Image de Hoggar 2020
C : Images de la Sibérie
DC : Dauphin Chromé

Le problème, dans ce monde étrange, est que tout se ressemble ! Dès votre arrivée, vous n'aurez qu'une seule envie... sortir. À la 1re **plate-forme** où vous apparaîtrez, repérez une **bulle très blanche** et engagez-vous sur la **passerelle à gauche de la bulle**. Sur la 2e **plate-forme** vous serez en face d'une autre passerelle : **pivotez sur la droite** et engagez-vous sur la **deuxième passerelle**. Sur la 3e **plate-forme**, pivotez à 180° pour apercevoir un magnifique **Dauphin Chromé (17)**. Parlez-lui puis engagez-vous sur la **deuxième passerelle à gauche** de ce splendide animal. En arrivant sur la 4e **plate-forme**, vous serez face à un cul-de-sac. Pivotez sur la gauche puis engagez-vous sur la première passerelle que vous verrez.

17

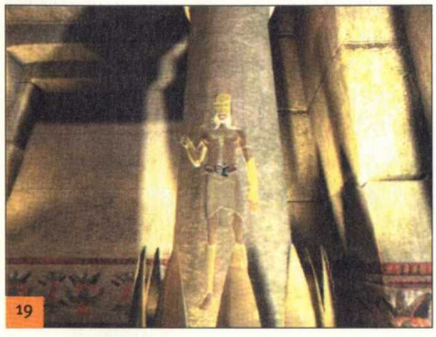
Cet animal sacré est la clef du monde interdimensionnel.

Sur la 5e **plate-forme** vous apercevrez des **bulles avec des images de salles (A)** à l'intérieur. Il en existe deux sortes : la première avec de la végétation et la deuxième avec un couloir. Cliquez sur n'importe quelle bulle avec le couloir **(18)** pour atteindre un nouveau lieu. Vous apparaîtrez dans un **corridor** avec de nombreuses portes et ce sera le moment de vous souvenir de ce que le **Dauphin Chromé** a dit : "1re à gauche puis 3e à droite." Pivotez à gauche et entrez dans la porte en face de vous pour atteindre un autre corridor... identique au premier ! Avancez et ouvrez la 3e porte à droite pour entrer dans un autre corridor encore semblable. Bon, ça suffit ! **Pivotez de 180°** et ouvrez la porte pour sortir de ce **labyrinthe** et revenir dans le monde interdimensionnel !


18

L'un des accès au labyrinthe du corridor.

L'HISTOIRE DU CRÂNE


19

Ce gardien connaît l'histoire du Crâne.

Engagez-vous sur la **passerelle en face** de vous pour retourner sur la 2e **plate-forme** puis empruntez la passerelle sur votre gauche pour revenir à la 3e **plate-forme** (celle du dauphin). Vous apercevrez une **bulle active**. Cliquez dessus pour retourner dans la salle du Crâne. Après la discussion avec le Grand-méchant-pas-beau, tournez-vous vers la droite et cliquez sur la forme de l'**Égypto-Atlante** gravée sur le pilier **(19)** qui s'animera alors. Cliquez dessus une seconde fois pour qu'il vous raconte l'**histoire du Crâne en Cristal**. Au fond de la salle, derrière le socle du crâne, vous apercevrez un **carillon**. Approchez-vous de lui en contournant le socle puis cliquez sur le **carillon**. Il laissera tomber, après sa disparition, un double **tétraèdre** (un dé à 8 faces triangulaires, si vous préférez), avec 4 formes sur l'une des faces. Cliquez dessus pour le récupérer puis examinez-le. Cela fonctionne comme une **télécommande (20)**. En cliquant sur le **triangle du haut à gauche**, vous recommenceriez une partie (donc, pas touche !). Le triangle central mène au **complexe du Hoggar**, le triangle de droite en **Sibérie** et celui en bas à gauche à **Bagdad**. Pour le moment, nous allons nous rendre en **Sibérie**. Donc, cliquez sur le **triangle de droite**. Le mur devant s'ouvrira face à une étendue enneigée. Mettez la **télécommande** dans votre inventaire, avancez puis le jeu vous demandera d'insérer le disque 1 pour continuer l'aventure.

20

La télécommande spatio-temporelle.

Partie 2 : La Sibérie de l'ère paléolithique

LA GROTTE DES LOUPS

21

Joli corps, non ? C'est le vôtre !

Après la cinématique montrant notre **héroïne** à l'**ère paléolithique**, vous la retrouverez à l'**entrée d'une grotte**. Votre compagnon monte la garde et ne dira pas un mot, donc commencez à explorer la grotte. Au bout de deux clics, vous glisserez et vous mourrez **(21)** ! Mais l'aventure ne s'arrête pas là... Vous allez devoir trouver **un moyen pour réintégrer votre corps**. Pour cela, partez au fond de la grotte en passant **à droite de votre corps** et engagez-vous dans le **couloir circulaire**. Au bout de celui-ci vous trouverez les **restes d'un feu** : sortez le **Bâton** de votre inventaire et utilisez-le sur le **petit**

morceau de bois (22). Une fois le feu allumé, vous vous apercevrez que **5 ombres de loups** apparaîtront sur les murs de la salle. Vous allez devoir **les faire se combattre** pour que ce soit l'ombre blanche qui remporte la victoire. Il existe plusieurs façons d'arriver à ce résultat. En voici une : l'ombre noire bat l'ombre verte, la rouge bat la noire, la grise bat la rouge et, enfin, l'**ombre blanche bat l'ombre grise**. Le loup blanc se matérialisera puis disparaîtra en une fraction de seconde à travers un mur. Comme vous êtes un fantôme, vous allez pouvoir le suivre sans problème. Foncez à travers le mur, vous aussi !

22

Pas facile d'allumer un feu dans ces conditions. Quoique...

L'ARCHIPEL SAUVAGE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous êtes arrivé d'une façon tonitruante sur l'archipel ! En examinant les lieux, vous pourrez vous apercevoir que vous êtes sur une île et qu'une espèce de **vaisseau-méduse** flottant dans les airs semble être le seul moyen pour partir des ces îles sauvages.

LES DEUX PREMIÈRES ÎLES

23

Le premier escabeau de l'histoire !

Traversez cette première île pour atteindre un **vieil arbre mort**. Comme vous ne pourrez plus avancer, retournez sur vos pas. En fouillant l'île, vous trouverez une **Souche** à droite juste après le gros rocher. Retournez au vieil arbre, sélectionnez la **Souche** puis posez-la **au pied de l'arbre (23)**. Cliquez ensuite sur l'arbre pour traverser l'étendue d'eau séparant l'île où vous vous trouvez, de la **deuxième**. Un **Tigre Dent de Sabre** patrouille et il est de méchante humeur ! Fouillez l'île afin de trouver une **Pierre** et une **Branche** avant de vous approcher du gros chat. Sélectionnez la Pierre et visez l'arbre. Lancez la **Pierre** sur l'arbre au moment où le **Tigre** passe devant le **buisson de gauche (24)** lorsqu'il remonte en direction de l'arbre. Cela aura comme effet de toucher le Tigre sur son museau, l'incitant à attaquer et à sauter dans votre direction. Heureusement, il retombera sur les **sables mouvants**, dans lesquels il disparaîtra, vous laissant le chemin libre (celui de gauche) pour atteindre le bout de l'île. Vous serez bloqué par une nouvelle étendue d'eau. Sélectionnez la **Branche** (ramassée à côté des sables mouvants), puis utilisez-la sur le **gros rocher** qui basculera et tombera dans l'eau, vous donnant accès à la **troisième île**.

24

Voici le moment précis où il faut attaquer le Tigre.

LES DEUX DERNIÈRES ÎLES

Avancez et empruntez le chemin en face de vous sans vous soucier du Loup Blanc sur la droite. Au bout du chemin, vous apercevrez un **Ours** et un **Loup Noir** qui n'ont pas l'air amical. Vous allez devoir ruser pour vous en sortir vivante : remontez le chemin qui vous a amené face aux bêtes féroces et dirigez-vous vers le **Loup Blanc**. Celui-ci neutralisera son congénère noir **(25)** qui vous aura suivi et vous pourrez retourner vers l'**Ours**. Lorsque vous serez à proximité de Nounours, pivotez vers la gauche et ramassez la **Perche**. Pivotez de 180°, montez sur la colline pour avoir une vue plongeante sur l'ours. Sélectionnez la **Perche** et utilisez-la sur la **rebord de la falaise** pour passer sur la **4e île**.

21

Le Loup Blanc semble assez content de lui...

Tournez-vous, rendez-vous à l'extrémité de l'île pour atteindre la **plage**. Il ne reste plus qu'à utiliser le **tronc d'arbre échoué** comme un **radeau** pour arriver sur la **dernière île**. Suivez le **seul chemin possible** pour vous positionner sous le **vaisseau-méduse**. Relevez la tête et cliquez sur vaisseau pour y monter. Tournez-vous et entrez dans la petite alcôve pour trouver un **Crâne en cristal** et un **Propulseur**. Prenez ce dernier puis regardez les **orbites du Crâne** pour retourner dans le **monde interdimensionnel**.

LE DEUXIÈME INDICE DU DAUPHIN

Sur une **nouvelle plate-forme (6)**, votre objectif est de retrouver le **Dauphin Chromé**. Pour cela, repérez le chemin que vous ne pouvez pas emprunter, pivotez de 180° et engagez-vous sur la **passerelle** vous faisant face. De retour sur la 3e plate-forme, attendez quelques secondes pour que le cétacé apparaisse et parlez-lui. Il vous donnera un **nouvel indice** : 4e à gauche puis 3e à gauche. Maintenant, pivotez à 90° sur votre gauche et utilisez la **nouvelle bulle** pour retourner dans le **vaisseau-méduse**. Dirigez-vous au centre du vaisseau pour retourner sur la dernière île puis engagez-vous sur le chemin en colimaçon. Juste avant d'arriver au bord de l'eau, regardez le pilier central de l'île à droite : vous apercevrez la **gravure du Loup Blanc (26)**. Cliquez dessus afin de retourner dans la grotte des loups (c'est quand même pratique d'être un fantôme !).

26

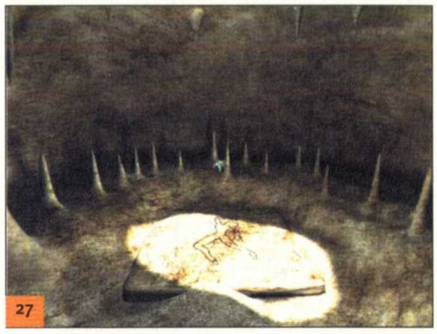
Le passage secret menant à la grotte des loups

LA RÉSURRECTION

LES PEINTURES RUPESTRES

Retournez dans la salle où votre corps repose, puis tournez à droite afin de traverser le **petit pont** enjambant la **rivière souterraine**. Suivez le couloir circulaire pour atteindre une **salle circulaire** avec une **dalle éclairée** posée au centre **(27)**. En vous positionnant sur la dalle, vous apercevrez les **peintures rupestres d'animaux** s'animer sur les murs ! Pivotez sur la droite pour trouver une **Lance** entre les pics. Ramassez-la puis, tout en la gardant à la main, sélectionnez le **Propulseur**. Maintenant, vous allez devoir toucher les animaux afin de récupérer des **Cœurs** symbolisants les **4 éléments de base** : l'**Eau**, la **Terre**, l'**Air** et le **Feu**. Après avoir touché tous les animaux, vérifiez dans votre inventaire

que vous avez bien les **4 Cœurs** puis retournez dans la salle où repose votre corps.



La salle du chasseur

LE RITUEL DES CŒURS ÉLÉMENTAUX

En vous approchant du corps, vous apercevrez des symboles aux quatre coins de la dalle. Chacun doit être associé à un Cœur pour commencer le rituel. Commencez par placer le **Cœur air** à côté de la main gauche, le **Cœur d'eau** à droite de la tête, le **Cœur terre** à côté de la jambe droite et, enfin, le **Cœur feu** à côté du genou gauche **(28)**. Votre essence retournera dans votre corps et vous serez de nouveau en vie ! Traversez la rivière mais, cette fois, par le **petit pont recouvert de mousse** et engagez-vous dans le couloir pour retourner auprès de votre **compagnon de chasse**. Après la mort du mastodonte, vous réapparaîtrez directement dans la **salle du crâne** face à un mur. Sélectionnez la **Télécommande** puis cliquez sur le **triangle en bas à gauche** représentant un dôme. Pivotez sur la droite pour apercevoir que le mur du fond ne représente plus un paysage sibérien mais plutôt un palais oriental. Avancez vers le fond de la pièce puis cliquez sur le mur. Direction **Bagdad** ! Le jeu vous demandera d'insérer le disque 3 pour continuer l'aventure.

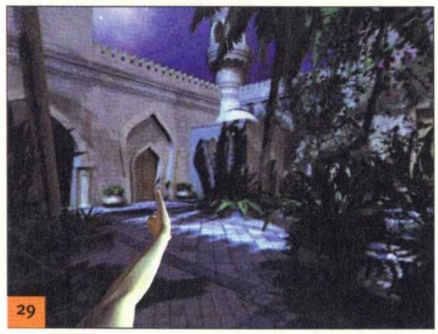
Attention, la résurrection va bientôt commencer !

Partie 3 : Le Bagdad des Mille et une Nuits

Vous débuterez à l'intérieur d'une jarre. Sortez pour déclencher la cinématique propre à **Bagdad** et apercevoir notre héroïne en **Princesse Shéhérazade**, conteuse des Mille et Une Nuits du **calife**. Elle vous apprendra que vous serez maintenant dans la peau d'un jeune voleur...

CHEZ LE MARCHAND

Soulevez le couvercle de la jarre et pivotez sur vous-même pour apercevoir un **chat noir**. En pivotant à droite, vous trouverez une **jarre de poissons pourris**. Soulevez le couvercle pour attirer le jeune félin qui prendra un poisson puis s'enfuira. Sortez de la jarre, tournez à droite et avancez une fois. Regardez autour de vous : vous apercevrez une **Pierre** au sol, une **Échelle** contre un mur, un **balcon** au-dessus de votre tête et un **garde** derrière la fontaine. Prenez la **Pierre**, pivotez sur la gauche et lancez-la en direction de la **petite mosquée** à gauche du garde **(29)** qui sera attiré par le bruit. Partez rapidement en direction de l'**Échelle**, saisissez-la puis revenez le plus vite possible sous le **balcon**. Si votre diversion est réalisée correctement et que vous êtes assez véloce, le garde ne vous verra pas ! Positionnez maintenant l'Échelle contre le balcon puis montez-y.



La diversion la plus vieille au monde.

Au premier étage, vous ne pourrez aller que droit devant vous. Le **chat** réapparaîtra et fera tomber une jarre provoquant un bruit d'enfer ! Ne perdez pas de temps et **ouvrez la porte en face de vous**. Notre gentil voleur fera la connaissance de la **jeune maîtresse (30)** des lieux et en tombera tout de suite amoureux. Comme elle aura sauvé notre héros des griffes du garde patibulaire, elle lui demandera de rapporter une **Rose noire**...

Charmante jeune fille...

LE JARDIN DU MAGICIEN

LES TROIS BÂTONS

Pas très aimables les gardes dans le coin !

Vous avez entendu parler d'un jardin appartenant à un **magicien** en dehors de la ville où, peut-être, vous trouverez la fleur pour votre bien-aimée. Une fois dans la cour, pivotez sur la droite et montez la **volée de marches** en face de vous. À l'intersection, continuez tout droit et prenez la **Perche** contre le mur au fond de l'impasse. Retournez à votre point de départ puis partez en direction de la tour du magicien. Sur la gauche, vous apercevrez la **danseuse tout de rouge vêtue** (enfin, si on peut appeler ça des vêtements). Si vous essayez de la rencontrer, un **garde magique** s'interposera **(31)** ! Pour le moment, pivotez à droite et partez en direction du **bassin**.

Rien n'est meilleur qu'une bonne banane...

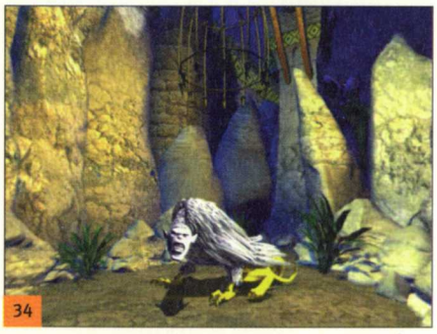
Pivotez à gauche, allez en direction du mur puis suivez-le jusqu'à ce que vous trouviez un **bananier**

sur la gauche (32). Utilisez la **Perche** sur le **régime de bananes** pour qu'une **Banane** tombe. Ramassez-la (elle sera tombée sur la droite), puis faites le tour du **bassin** afin de rencontrer un **petit singe mécanique** (33). Attendez qu'il s'arrête de marcher puis donnez-lui la **Banane**. Le **singe mécanique** deviendra un **vrai petit singe** et, après quelques cabrioles, il disparaîtra. Ramassez les **3 Bâtonnets** qu'il aura laissés au sol puis retournez au pied du mur.

Dis, tu me donnes tes Bâtonnets ?

LES TROIS PIERRES PRÉCIEUSES

Longez le mur jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec un **Griffon** (34). Il protège un **petit coffre** posé au fond d'une niche et vous ne pouvez pas y accéder (pour le moment) ! Regardez le sol autour de vous pour trouver une **Boule laiteuse**. Mettez-la dans votre inventaire puis sortez de l'antre du griffon. Prenez le chemin de gauche pour atteindre un **petit kiosque** puis pivotez sur la droite afin d'être devant une **fontaine**. Posez la **Boule laiteuse** dessus pour découvrir le **jeu de la Licorne**. Le but du jeu est de sauver la **Licorne** du **Griffon** qui la poursuit en l'emmenant jusqu'au refuge en haut à gauche de l'écran. Pour cela, vous aurez **4 Balises** à votre disposition (en bas le l'écran) que vous devrez poser à des emplacements stratégiques. À chaque intersection, la **Licorne** s'engagera dans le chemin le plus court pour atteindre le refuge, mais comme le **Griffon** connaît lui aussi ce chemin, il la stoppera bien avant !



Ce griffon protège les pierres précieuses

Voici les endroits où vous devez poser les Balises pour modifier la course de la Licorne (35). Par rapport au départ, comptez 4 emplacements et posez la 1re **Balise**. Par rapport aux deux gros rochers où la **Licorne** vient systématiquement se cogner, comptez 2 emplacements à gauche et posez la 2e **Balise**. Par rapport à la seconde Balise, comptez 3 emplacements vers la gauche puis 1 emplacement vers le haut pour poser la 3e **Balise**. Enfin, par rapport au **refuge**, comptez 2 emplacements vers la droite pour poser la 4e **Balise**. Votre récompense sera une **Corne de licorne**. Mettez-la dans votre inventaire et retournez à l'**entrée de l'antre du Griffon**. Vous trouverez une sorte de **grosse boîte aux lettres**. Insérez-y la **Corne de la Licorne** puis entrez dans l'**antre du Griffon**. Celui-ci sera maintenant emprisonné dans une cage et vous pourrez prendre les **trois pierres précieuses** (Saphir, Rubis et Émeraude) dans le **petit coffre** posé dans la niche.

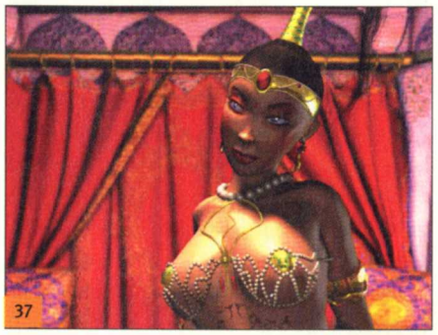
La vie de la Licorne est entre vos mains...

LES TROIS DANSEUSES

Retournez dans le **kiosque de la fontaine** mais, cette fois-ci, continuez tout droit puis suivez le chemin. Vous arriverez au pied de la **tour du magicien**. Pivotez à gauche pour en sortir puis pivotez encore à gauche lorsque vous arriverez en face de l'**escalier menant à l'esplanade** pour atteindre la **danseuse bleue**. Tout comme pour la **danseuse rouge**, un garde apparaîtra lorsque vous tenterez de lui parler. Donnez-lui le **Bâtonnet bleu** pour qu'il s'en aille et approchez-vous de la danseuse. Une fois à l'intérieur (36), parlez-lui puis donnez-lui le Saphir. En échange, elle vous donnera une **Clef**.

Cette danseuse détient une Clef...

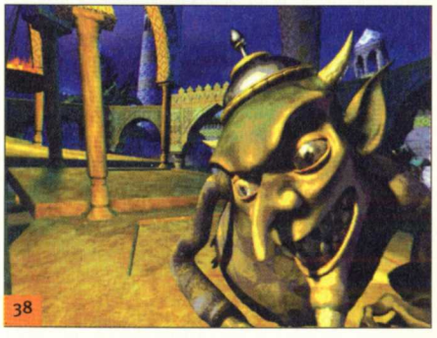
Sortez de la **chambre de la danseuse bleue**, pivotez à droite, avancez puis pivotez à gauche pour être de nouveau face à l'**escalier menant à l'esplanade**. Montez les marches, pivotez à gauche et traversez l'**esplanade** pour atteindre la chambre de la **danseuse verte**. Donnez le **Bâtonnet vert** au garde pour qu'il disparaisse et donnez l'**Émeraude** à la danseuse verte pour obtenir la **Carte de la tour**. Cela ressemble à un jeu de l'oie... Sortez de la chambre, traversez l'**esplanade** et retournez devant la **chambre de la danseuse rouge**. Utilisez le **Bâtonnet rouge** sur le garde, entrez et discutez avec la **danseuse** (37). Donnez-lui le **Rubis** afin de récupérer la **deuxième Clef**.



...celle-ci aussi

LE JEU DE L'OIE

Rendez-vous maintenant au **pied de la tour du magicien**. Vous trouverez une **grille** donnant accès à l'**escalier en colimaçon**. utilisez la **deuxième Clef** pour ouvrir la grille et être en présence d'un **démon** (38) franchement désagréable ! En cliquant sur lui, le jeu commencera. Un petit jeu vidéo défilera où vous apercevrez un petit singe grimpant à un cocotier. Lorsqu'il descendra, vous devrez cliquer sur le **bouton rouge** pour qu'il jette sa **noix de coco**. Suivant le nombre d'hippopotames qui seront touchés, vous avancerez de 1 à 6 cases. En sélectionnant la **Carte de la tour**, vous saurez où vous en êtes. Sachez que le **démon**, les **étoiles** et la **lune** vous permettent d'avancer plus vite et que les **serpents** et le **puits** vous font reculer. Une fois arrivé le premier en haut de la tour, ouvrez la porte grâce à la **clef argentée** pour faire apparaître un **tapis volant**. En montant dessus, vous partirez en direction de la **maison du magicien** (39).



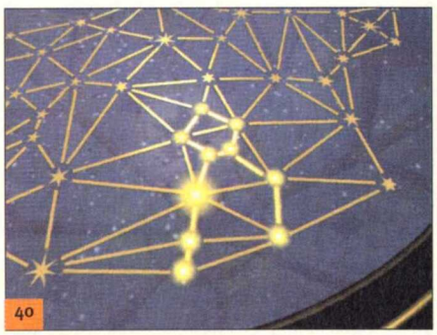
Votre adversaire au jeu de l'oie...

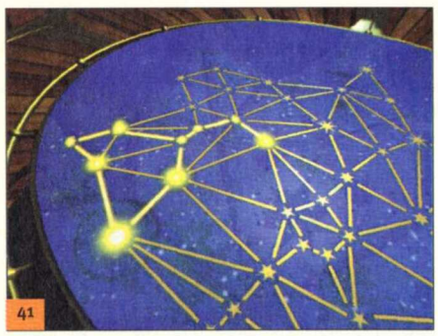
Enfin, la maison du magicien !

LA MAISON DU MAGICIEN

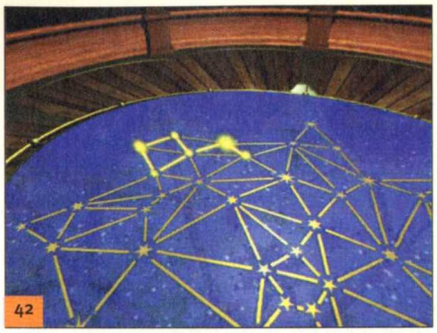
LA CARTE DES CONSTELLATIONS

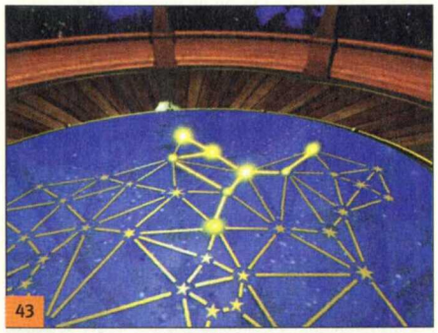
Entrez dans la maison pour être devant **6 cobras**. Comme vous n'avez pas le choix, avancez... Vous serez alors hypnotisé par des serpents magiques et envoyé dans une salle circulaire. **Trois éléments** seront à votre disposition pour en sortir : le **tableau** représentant la constellation du serpent, **4 constellations** dans le ciel étoilé et **1 carte** au sol. Votre objectif est de **reconstituer les 4 constellations sur la carte**. La **première** est juste en face de vous lorsque vous regardez la carte **(40)**. Les 10 étoiles la constituant se trouvent à vos pieds ! Pivotez sur la gauche pour apercevoir les 9 étoiles formant la **deuxième constellation (41)** (ressemblant à un scorpion stylisé, enfin... presque).

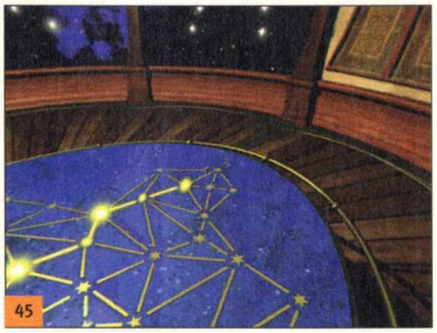




À l'extrémité gauche de la carte, vous pourrez relier les 6 étoiles pour former la **troisième constellation** représentant vaguement une casserole **(42)**. Juste au-dessus de la première constellation, vous apercevrez la 1re étoile constituant la **quatrième constellation (43)**. Cela aura pour effet d'isoler une étoile et de mettre en évidence une **cinquième constellation (44)** sur le côté droit de la carte : celle représentant le **tableau** ! Repérez l'étoile représentant la **gueule du serpent** puis reliez toutes les



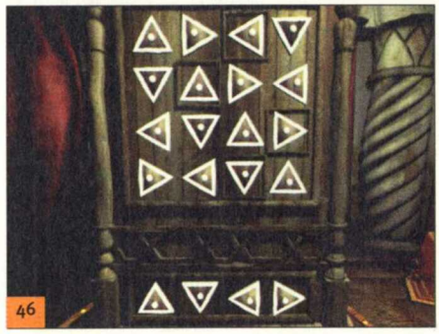




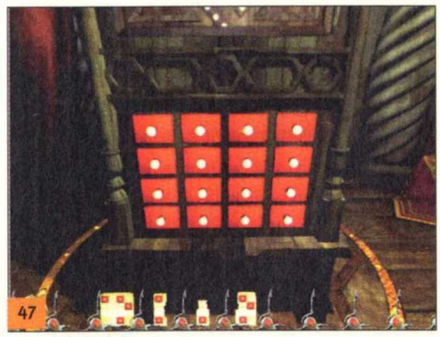
étoiles pour former la dernière constellation. Toutes les étoiles s'éteindront, sauf l'**étoile isolée qui s'allumera**. Il ne vous reste plus qu'à relier cette étoile à celle de la gueule du serpent **(45)** (en tout 6 étoiles allumées) pour, enfin, sortir de cette pièce.

LE MEUBLE CASSE-TÊTE

Grimpez l'escalier en face de vous pour entrer dans la **chambre du magicien**. Pivotez sur la gauche pour apercevoir un **meuble décoré de triangles (46)**. Chaque fois que vous **cliquerez sur un triangle**, vous ouvrirez un tiroir. Pour résoudre l'énigme, vous devez ouvrir les **4 tiroirs en relief**. Cliquez sur le **triangle haut** de la 1re ligne et sur le **triangle bas** de la 2e ligne. Appuyez ensuite sur le **triangle gauche** de la 2e ligne et, enfin, sur le **triangle droit** de la 3e ligne. En entendant un clic, ouvrez les **quatre tiroirs** tout en bas du meuble afin de récupérer les **4 indices** et faire pivoter le meuble afin qu'apparaissent **16 tiroirs rouges (47)**. Une autre énigme s'offrira à vous. Grâce aux indices, vous pourrez déterminer les 4 tiroirs à ouvrir. Ouvrez le **3e tiroir** en partant de la gauche sur la **4e ligne**, le **3e tiroir** en partant de la gauche sur la **1re ligne**, le **4e tiroir** en partant de la gauche sur la **2e ligne** et, enfin, le **1re tiroir** en partant de la gauche sur la **1re ligne**. La partie haute du meuble s'ouvrira et vous apercevrez une **lampe magique** et un **Chiffon**. Prenez le **Chiffon** et utilisez-le pour frotter la lampe. Un génie apparaîtra et notre voleur demandera une **Rose** noire comme une nuit sans lune. La seule issue pour sortir de la maison du magicien est le **Crâne de cristal**. Utilisez-le pour partir dans le **monde interdimensionnel**.



Les Tiroirs Triangles...



...les Tiroirs Rouges.

Vous apparaîtrez sur la **2e plate-forme**. Engagez-vous sur la passerelle menant à la **plate-forme du Dauphin Chromé**. Parlez-lui pour obtenir le **3e et dernier indice** concernant le **labyrinthe du corridor** : 1re à droite puis 6e à gauche. Pivotez ensuite légèrement à droite et utilisez la **bulle** menant à la **chambre du magicien**. Sortez par la porte afin de terminer votre aventure de **Bagdad (48)**.

Tout est bien qui finit bien...

Partie 4 : Le jardin de Rhéa

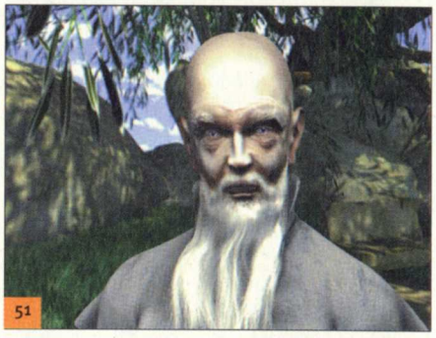
LE LABYRINTHE DU CORRIDOR

De retour à **Hoggar**, le Vilain-pas-beau-en-colère vous ordonnera de repartir dans le **monde interdimensionnel** afin de résoudre l'énigme pour lui ! Ça tombe bien car vous allez pouvoir y retourner grâce au **Crâne de cristal**, en votre possession. Retournez sur la 5e plate-forme et entrez dans le **labyrinthe du corridor (49)** grâce à l'une des quatre bulles. Souvenez-vous maintenant de tous les indices donnés par le **Dauphin : 1re à gauche, 3e à droite, 4e à gauche, 3e à gauche, 1e à droite** et, enfin, **6e à gauche**. Si vous avez ouvert les portes dans le bon ordre, vous arriverez dans un paysage verdoyant.

Sans les indices du Dauphin, aucune chance de trouver la sortie !

LES SAGES

Les **deux personnages** au bord de la mare attendent de vous un dialogue précis. Si vous vous trompez dans vos questions, vous serez obligé de recommencer au début. Voici la procédure exacte. Demandez à la **femme** ce qu'ils attendent de vous (**icône à leur effigie**) **(50)**, puis demandez ensuite au **vieil homme** quel est le secret du Crâne (**icône du Crâne en cristal**). Demandez au **vieil homme (51)** pourquoi vous avez été choisi (**icône à votre effigie**), puis de quelle ère il parle (**icône de la Terre**). La femme interviendra : demandez-lui si cela se propage (**icône avec des flèches**) puis s'il s'agit d'un don (**icône du Sceptre en haut à gauche**). Ils vous diront qu'il s'agit d'une graine. Faites le tour de la mare puis entrez dans l'eau pour atteindre l'**Oméga**.



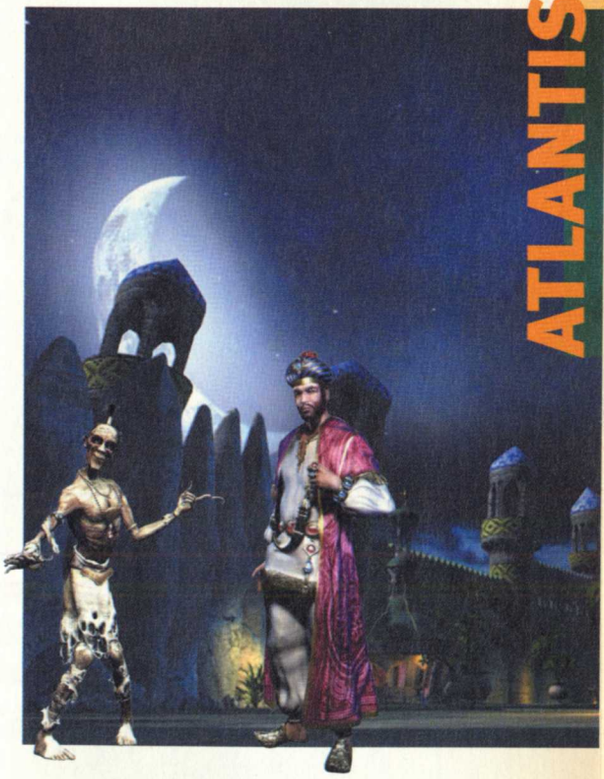
Les sages vous parleront de l'Oméga

Vous serez automatiquement ramené à **Hoggar** ! Le Vilain-pas-beau très en colère et armé tentera de vous soutirer le secret que vous avez découvert (l'**Oméga**). Utilisez tout de suite l'**Oméga** qui se trouve dans votre inventaire pour repartir dans le **monde interdimensionnel**. Foncez à la **plate-forme du Dauphin** et, lorsque vous serez face à lui, pivotez à droite puis utilisez la **bulle du bas**. Vous arriverez dans le **camp de vos ennemis**, juste derrière une **sentinelle**. Pivotez sur la gauche, ramassez la **Lampe torche (52)** sur la tente, puis utilisez-la pour assommer la **sentinelle**. Vous apercevrez alors votre ami le Touareg mais, pour le moment, pivotez à droite et fouillez le garde inconscient. Laissez la **Clef** (elle ne sert à rien) mais surtout prenez son **Couteau**. Utilisez-le sur le Touareg afin de le libérer de ses liens puis fouillez le **ceinturon (53)** accroché au piquet entre les deux tentes pour prendre la **Clef** de la **Jeep**. Il suffit maintenant de parler à votre ami (utilisez toutes les icônes), puis de vous diriger vers la **voiture**. Malgré la présence de nombreux gardes, vous parviendrez à vous enfuir tous les deux...

Ça va faire mal !

Les clefs de la Jeep sont dans le ceinturon.

Appréciez la cinématique de fin et... à la prochaine pour la suite (probable) de la saga Atlantis.



SCHIZM

Éditeur : Microïds **Texte :** Français **Voix :** Françaises **Sortie :** Octobre 2001 **Config. mini :** Pentium II 400 128 Mo

Après s'être écrasés sur Argilus, à bord d'une capsule de sauvetage, Sam et Hannah sont séparés. Il leur faut alors trouver un moyen pour se rejoindre rapidement avant que la menace qui pèse sur la planète les fasse disparaître, comme toute l'équipe scientifique qui se trouvait là auparavant !

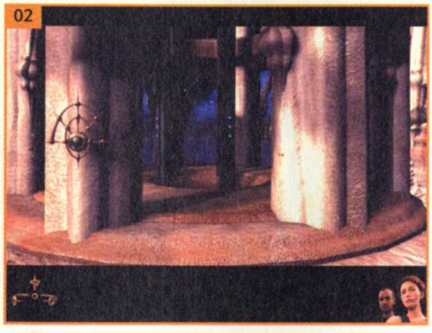
Arioch (clemonnier@loisir.net)

Hannah : Les îles

01

Avec Hannah, avancez sur le petit chemin traversant la mer. Elle essaiera de prendre contact avec Sam après s'être extasiée devant l'architecture qui se trouve devant elle. Cliquez sur Sam et vous découvrirez l'endroit où ce dernier est arrivé. Il essaie lui aussi de la contacter. Tournez-vous vers la droite et avancez vers l'espèce de roue à l'intérieur. Sur le côté, vous verrez un présentoir. Observez-le pour découvrir le journal du Docteur Hovis. Déclenchez-le pour découvrir l'avertissement du docteur **(photo 1)**.

02



Reprenez Hannah et continuez tout droit. À la première intersection, allez sur votre gauche. Montez et vous verrez une sorte d'effet optique. Continuez à monter, puis avancez pour atteindre les trois bancs avec les coussins. Tournez-vous vers la droite pour y découvrir un journal de mission sur la table. C'est un autre avertissement dont il s'agit. Tous les scientifiques ont disparu et il y aurait un rapport avec des fantômes. Tournez-vous vers la gauche jusqu'à atteindre l'ascenseur. Cliquez sur le mécanisme pour le déclencher. Avancez, puis actionnez l'ascenseur pour monter **(2)**.

03

Il y a là, tout près, un mécanisme. Ne vous en préoccupez pas pour le moment. Avancez le long de l'espèce de cage métallique, qui est en fait un second ascenseur. N'entrez pas à l'intérieur pour le moment et allez tout au bout, où vous pourrez utiliser soit une rampe pour monter, soit une passerelle. Montez grâce à la rampe. Ignorez la porte et allez sur votre droite face à l'objet en forme de poire **(3)**.

Inspectez plus précisément les inscriptions sur l'objet. Avec un peu de jugeote, vous en déduisez qu'il s'agit d'une règle graduée de "**0**" à "**11**". En la voyant de plus près, il vous est possible de jeter un œil sur son côté droit, où se trouve une bouteille bleue. Il n'y a plus grand-chose à faire ici pour le moment. Retournez au second ascenseur que nous avions vu juste en sortant du premier. Empruntez-le pour monter et continuez d'avancer pour arriver devant un passage qui monte et une passerelle qui va vers le bas. Ne prenez ni l'un ni l'autre pour le moment et continuez sur la gauche de la rampe pour y découvrir une **urne** sur un piédestal et un étrange mécanisme organique **(4)**.

04

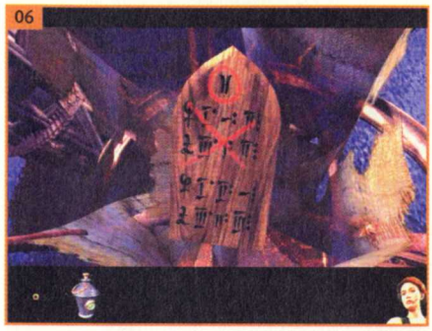
Appuyez sur la partie supérieure de l'urne, ce qui actionnera les sortes de petits tentacules dans le mur. Ensuite, prenez l'**urne** avec vous et retournez-vous. Utilisez la rampe pour monter encore plus haut. Sur l'un des bancs, il y a un autre journal de mission mais, hélas, celui-ci a été effacé. Continuez toujours vers le haut et vous serez surpris par l'apparition de l'un des scientifiques. Longez le bord le long de la fontaine et vous trouverez un objet en forme de tulipe. Inspectez l'intérieur : vous n'y trouverez rien. Ce sera sûrement

05

pour plus tard ! Montez l'escalier jusqu'à atteindre un panneau de contrôle **(5)**.

Utilisez-le et vous verrez que cela aura pour effet de déplacer un objet d'une sorte de tulipe à une autre. Vous ne pouvez actionner qu'une seule fois chacun des mécanismes pour obtenir une combinaison. Pour réussir à obtenir l'objet, cliquez dans cet ordre : troisième mécanisme à partir de la gauche, premier mécanisme à partir de la gauche, quatrième mécanisme, toujours en partant de la gauche, deuxième mécanisme à partir de la gauche et, enfin, le dernier.

06



Montez tout en haut, toujours en suivant les escaliers, pour aboutir à une impasse. Sur le sol, il y a une **plaque de bois**. Inspectez-la et notez les coordonnées qui s'y trouvent, puis redescendez, histoire de découvrir ce qui est finalement tombé dans l'espèce de tulipe. Avant de l'atteindre, vous aurez une nouvelle apparition **(6)**.

07

À l'intérieur, vous trouverez une seconde **tablette de bois** indiquant d'autres coordonnées. À votre place, j'en prendrais bonne note. Souvenez-vous, nous avions vu une sorte de mécanisme en sortant du premier ascenseur. Retournez-y pour l'actionner **(7)**.

Cela aura pour effet d'amener une espèce de téléphérique qui vous permettra de traverser et d'atteindre la seconde île. Ignorez l'ascenseur et traversez jusqu'à la rampe, grâce à laquelle vous pourrez monter. Contournez les espèces de mèches et vous vous retrouverez face à un piédestal qui surplombe un mur bourré de trous semblables

SCHIZM

08

à ceux que vous aviez pu voir là où vous avez pris l'**urne (8)**.

09

Posez-la sur le piédestal. Sur celui-ci, vous verrez des petites encoches. Lorsque vous appuyez sur la partie supérieure de l'**urne**, cela déclenche trois des espèces de tentacules. L'un d'eux se rétracte et les deux autres sortent. Il est possible de faire pivoter l'urne pour sélectionner l'une des encoches, ce qui donne un effet différent une fois que vous appuyez sur la partie supérieure. À vous de trouver la bonne combinaison pour qu'elles soient toutes sorties, vous offrant ainsi un nouveau passage. La bonne combinaison est la suivante, en numérotant les encoches de gauche à droite : treizième, douzième, onzième, dixième, huitième, cinquième, quatrième, troisième et deuxième **(9)**.

Les coordonnées de Bosh pour l'îlot

Une fois que le passage est activé, prenez-le. Plus loin, vous serez face à une sorte de poutre qui rejoint l'autre île. Juste dessus, il y a une poignée, inspectez-la et utilisez-la pour traverser. Descendez l'escalier, puis empruntez l'ascenseur pour vous rendre à un niveau supérieur.

À cet endroit, il y a une chaise et des consoles de commandes. Approchez-vous de celle avec les deux roues où l'on peut voir toutes sortes de symboles. Commencez par la roue de gauche. Entrez les coordonnées qui étaient inscrites sur la tablette de bois. Ensuite, entrez les nouvelles coordonnées sur la roue de droite, puis mettez votre main sur l'emplacement prévu à cet effet **(10)**.

10

Les amarres de l'île se détacheront et vous naviguerez vers votre nouvelle destination. Retournez à l'ascenseur et descendez. Remontez le passage et vous atteindrez l'amarre. Utilisez le siège, ce qui vous mènera au fameux tunnel. Une fois à l'intérieur du gigantesque hall, avancez tout droit jusqu'à la statue. Tournez-vous pour découvrir le halo du rayon lumineux.
Vous y verrez de nouveaux symboles. Montez l'échelle pour atteindre la tête de la statue. Vous verrez alors la provenance du rayon lumineux. Redescendez et dirigez-vous vers un couloir au milieu du hall, composé de barres violettes. Suivez ce couloir virtuel jusqu'à l'autre bout de la pièce.
Lorsque vous ne pourrez plus avancer, tournez-vous vers la gauche et montez le petit escalier. Cela vous mènera à une sorte d'orgue dont le clavier contient de nouveaux symboles étranges. C'est le moment de passer la main à Sam.

Sam : Les ballons

Avec Sam, retournez au compas que vous aviez pu voir en arrivant. On peut y découvrir huit symboles. Notez leur configuration, il est probable que vous en aurez besoin plus tard **(11)**.
Déplacez-vous pour trouver les quatre autres compas et notez à chaque fois leur configuration. Ne touchez pas à la petite cabine pour le moment. À côté du cinquième compas, tournez-

11

vous vers la droite pour découvrir le journal de mission de Frances Brenner. Une fois que vous avez jeté un œil aux cinq compas, retournez à la grande roue se trouvant à côté du premier journal que vous avez pu lire. Vous retrouvez les même symboles que ceux des cinq compas. Bizarrement, la roue n'est pas orientée de la même façon que les compas, il est donc bien important d'avoir noté le symbole indiqué par chaque compas. Appuyez dans l'ordre sur les cinq bonnes directions (symboles) et vous obtiendrez des petites billes **(12)**.

12

Prenez les **neuf perles** et allez à la cabine que vous aviez vue en cherchant tous les compas. Entrez à l'intérieur et actionnez l'interrupteur pour vous déplacer le long des câbles reliant les îlots flottant dans les airs **(13)**.

13

Déplacez-vous jusqu'à ce qu'une apparition vous intime l'ordre de vous rendre à Bosh. Retournez à l'intérieur, à l'endroit où deux mécanismes se font face à une intersection. Allez vers celui que vous voulez. Cela n'a pas d'importance. Le tableau au fond permet de commander le gaz, alors que le panneau sur le côté vous donne une idée de là où vous en êtes en matière de pression. Cliquez

sur les petits leviers, au hasard, autour du grand mécanisme, et appuyez sur le bouton au centre. Vous vous tournerez automatiquement vers le panneau qui vous indique le résultat. En fait, tout cela ne mène à rien sans indice. Retournez en arrière et le professeur fera une nouvelle apparition pour vous indiquer ce que vous devez faire **(14)** !

14

Le gaz deux fois plus fort

Il faut donc trouver le bon gaz, celui qui sera deux fois plus puissant que les autres... Pas évident mais, grâce à une solution mathématique, c'est possible. Il y a dix leviers pour le gaz. Prenez un levier au hasard et attribuez-lui le numéro "1". Appuyez une fois dessus. Ensuite, appuyez sur un levier juste à côté et donnez-lui le numéro "2". Appuyez deux fois dessus. Faites de même pour tous les leviers. Enfin, appuyez sur le bouton central. Le résultat ne sera certainement pas le bon. Mais l'indicateur vous donne un indice. En effet, il s'agit d'un compteur en base 12 et non pas 10. Récapitulons. Si l'on considère qu'appuyer sur un levier ajoute "1" dose de gaz, additionnez le nombre de doses que vous avez utilisées. C'est-à-dire "1+2+3+4+5+6+7+8+9+10". Cela nous donne "55". Il suffit de traduire le résultat de l'indicateur. La partie externe concerne les dizaines (ou plutôt les douzaines dans le cas présent), la partie interne les unités. Comptez en partant du haut et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, on commence à compter à partir de "0" et non pas de "1". Le résultat doit être multiplié par "12". Dans notre exemple, nous avons donc "4", que l'on multiplie par "12" pour obtenir "48". Il n'y a plus qu'à additionner les unités, qui sont égales à "10" (partie centrale). On obtient alors "48" plus "10", soit "58". L'astuce à présent est de soustraire "55" du chiffre obtenu, ce qui donne le numéro du levier dont le gaz est deux fois plus fort. Dans notre cas, c'est le troisième levier qu'il faut utiliser. Appuyez une seule fois sur le bon levier. Vous verrez le ballon se placer en bonne position.

Une fois que vous avez trouvé le bon levier pour le gaz deux fois plus fort, utilisez seulement celui-là et appuyez sur le bouton central. Cela placera le ballon dans une position à mi-chemin. Il n'y a plus qu'à refaire toute l'opération avec le second collecteur de gaz pour finir d'amener correctement le ballon en position.
Mais faites attention, à chaque fois que vous revenez devant le mécanisme, si vous étiez parti faire

15

un tour ailleurs, il se positionne de manière différente. Il faut dès lors retester pour trouver le bon levier **(15)**...

Montez dans le ballon. Dès que vous avez monté le premier escalier, retournez-vous, avancez et inspectez les deux sièges. Sur l'un d'eux, vous trouverez un **disque**. Installez-vous sur l'autre siège et vous verrez les commandes du ballon. Seulement, au point où vous en êtes, tout cela ne ressemble à rien. Redescendez (il faut regarder vers le bas pour trouver l'escalier pour descendre) et traversez pour retourner près de la cabine qui vous a amené jusqu'ici.

Inspectez l'étrange mécanisme qui se trouve tout près de l'endroit où vous vous trouvez. Placez le disque dessus et cliquez sur chacun des symboles pour obtenir des coordonnées. Vous obtiendrez donc trois séries de trois symboles. Notez tout cela et retournez au poste de pilotage du ballon **(16)**.

16

Entrez les trois sets de coordonnées. Ensuite, appuyez sur le bouton au centre. Cela vous mènera directement aux tunnels de Bosh. Si vous avez fait une erreur, pas de problème, cela vous mènera en pleine mer. Il n'y aura plus qu'à resélectionner les trois sets de coordonnées et appuyer sur le bouton. Dans le cas où vous avez l'impression qu'il est impossible de trouver les bonnes combinaisons, appuyez sur le bouton à l'extrême gauche. Cela vous ramènera à votre point de départ **(17)**.

Sam : Les tunnels de Bosh

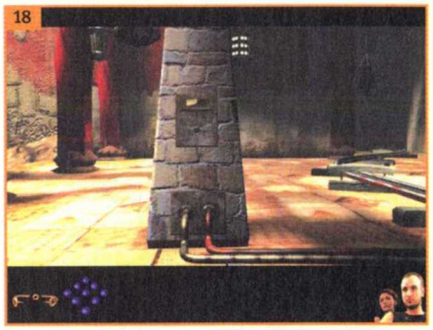
Arrivé à bon port, descendez du ballon. Hannah prendra contact avec vous. Continuez jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le petit bouton pour l'appeler, puis descendez grâce à lui. Vous arriverez devant une première porte, mais celle-ci est endommagée. Pour ouvrir l'autre, inspectez l'espèce de câble doré sur la droite. Appuyez sur le bouton et il vous sera alors possible de passer. Continuez votre chemin et traversez la passerelle puis le premier pont. En approchant du second pont, un personnage étrange fera son apparition mais son dialecte est incompréhensible. Montez le grand escalier et, lorsque vous êtes en haut, tournez-vous vers la gauche, puis avancez pour apercevoir la "Base 1".
Continuez d'avancer dans cette direction, puis retournez-vous pour voir un pilier avec un interrupteur apparemment relié au rail sur le sol. Un véhicule arrivera. Montez dedans et appuyez sur le levier de droite. Il vous emmènera et vous déposera devant un couloir bien sombre **(18)**.

Avancez tout droit pour atteindre une plate-forme à l'extérieur. Avancez pour vous retrouver au

17

Les coordonnées de Bosh pour le ballon

18



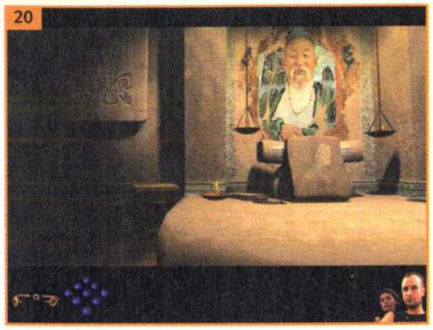
19

milieu de huit moulins à prières. En les utilisant, vous entendez deux mots. Le premier correspond à la forme du moulin, le deuxième à sa couleur. Cliquez sur chacun d'eux dans le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer leur nom, ainsi que la couleur à laquelle se réfère le deuxième mot. Notez tout de manière phonétique **(19)**.

Tout cela bien noté, retournez au véhicule pour revenir à votre point de départ. Déplacez-vous pour atteindre la passerelle de l'autre côté de l'endroit où vous vous trouvez. Vous atteindrez un nouveau mécanisme qui ressemble à une sorte de coupole. À vrai dire, cela vous laisse dans l'expectative. Rebroussez chemin et suivez le rail dans un grand passage sombre. Devant l'étendue d'eau, tournez-vous vers la gauche et entrez dans le couloir.
Continuez jusqu'à atteindre huit moulins. Faites tourner, mais vous n'obtiendrez qu'un vieux bruit de crécelle. Continuez dans le couloir et montez l'escalier sur la droite. En haut, tournez-vous vers la gauche et entrez dans la pièce se trouvant là.

Approchez-vous de l'autel et jetez un œil à la tablette où l'on voit un insecte. Inspectez ensuite le panneau en pierre, à gauche du portrait. Il y a

20

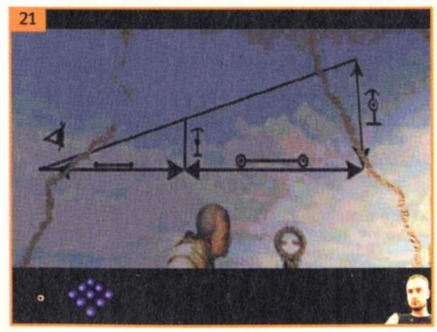


un symbole que je vous conseille de noter. Sortez de la pièce et continuez dans le couloir. Vous passerez près de nouveaux moulins. Continuez jusqu'à atteindre un escalier sur votre gauche. Montez une première fois. Lorsque vous vous arrêtez, retournez-vous et avancez pour mettre le pied au premier étage. Prenez le couloir et tournez-vous vers la droite pour entrer dans une petite pièce **(20)**.

Il y a une sorte de mécanisme avec cinq cadrans. Retournez-vous et vous verrez une peinture sur le mur avec en haut à gauche un diagramme. Inspectez-le et notez-le bien. Cela vous servira un peu plus tard. Il est à noter que l'un des symboles de ce diagramme est le même que celui au-dessus du mécanisme derrière vous. Il n'y a pas grand-chose à faire pour le moment. Sortez de la pièce et continuez dans le couloir. Sur le pas de la porte de la pièce suivante, vous trouverez un nouveau journal de mission. Celui-ci contient pas mal d'entrées vous donnant de plus amples explications ou mystères, selon votre choix **(21)**... Revenez en arrière et redescendez l'escalier. Continuez dans le couloir pour y trouver encore deux alcôves avec des moulins à prières. Ignorez-les et vous trouverez une passerelle permettant de traverser le lac intérieur. À mi-chemin, vous aurez une nouvelle apparition d'un résident de la planète.

Rebroussez chemin pour retourner à votre point de départ à l'extérieur, là où vous aviez pris le véhicule avec le rail. Allez sur la gauche et vous apercevrez un symbole jaune sur le mur. Continuez pour atteindre l'objet sphérique après la passerelle. Asseyez-vous sur le siège et regardez vers le bas pour actionner le levier **(22)**.

21



22

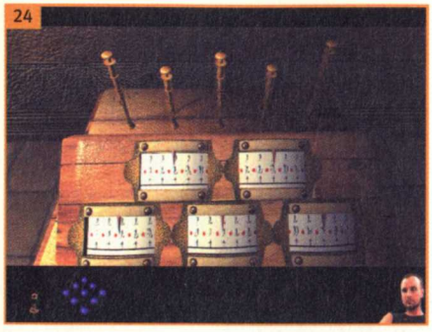
C'est un appareil de géomètre permettant de calculer les distances et dénivelés. Faites-le tourner pour avoir en ligne de mire le symbole sur le mur. Ensuite, tournez-vous à droite et vous verrez une sorte de grand pilier blanc (il paraît petit en raison de la distance). En fait, il y a cinq piliers en tout de ce type **(23)**.

23

Placez-vous face au symbole jaune. Cliquez sur le viseur et déplacez-le vers le haut pour faire apparaître la règle graduée. Elle est numérotée de "**1**" à "**7**" mais avec des symboles étranges. Placez le viseur au-dessus du symbole et cela vous donne "**7**". Mais vous n'êtes pas là pour vous occuper du symbole.

Tournez-vous vers la droite pour viser le premier pilier. Mesurez sa hauteur et vous devriez obtenir "**4**". Regardez la partie inférieure du cadran. Cliquez sur "**0**" pour faire un Reset du compteur. Ensuite, cliquez sur "**+**". Cela vous donne la distance toujours exprimée avec des symboles. La traduction est simple puisque, si vous inspectez la graduation (cliquez et déplacez le curseur pour la faire défiler), vous verrez qu'il s'agit d'une graduation en base **10** (numérotée de "**0**" à "**9**"). Après traduction, vous obtenez "**45**". Faites la même chose pour les autres piliers (n'oubliez pas de remettre à zéro le compteur de distance)...

LES MESURES DES PILIERS
Premier pilier : 4-45
Second pilier : 5-16
Troisième pilier : 7-20
Quatrième pilier : 4-25
Cinquième pilier : 6-35



Retournez dans la pièce avec le diagramme sur le mur. Il faut à présent indiquer la bonne mesure sur les cinq indicateurs. De gauche à droite, ils correspondent du premier au cinquième pilier. Seulement, voilà, ce n'est pas aussi simple. Vous avez deux mesures. Laquelle entrer ? **(24)**.

Un peu de géométrie !

C'est un calcul de géométrie qu'il faut opérer. En fait, il faut additionner la distance du symbole et celle des piliers, puis multiplier la distance obtenue par la hauteur. Pour terminer, il suffit de diviser le résultat par la distance du pilier. Je vous rappelle que le symbole a une distance présumée de "10". Cela nous donne la formule mathématique suivante :

((Distance pilier + 10) x Hauteur pilier) / 10

D'où le calcul pour chacun des piliers...
Premier pilier : (4*55)/10 = 22
Second pilier : (5*26)/10 = 13
Troisième pilier : (7*30)/10 = 21
Quatrième pilier : (4*35)/10 = 14
Cinquième pilier : (6*45)/10 = 27

Les cinq indicateurs correctement positionnés, un tiroir s'ouvre en dessous. Il vous sera alors possible de prendre la **lentille** qui s'y trouve. Redescendez l'escalier et rendez-vous à la petite passerelle près de la grande statue. En la traversant, vous aurez de nouveau l'apparition. Essayez de noter le message du personnage. Ce sont des mots qui correspondent aux moulins à prières. Finissez de traverser pour atteindre les moulins de l'autre côté. Cela devient un peu énervant à présent... En fait, il faut faire correspondre la forme des piliers avec la bonne couleur selon le message que vous avez entendu.
Voici la solution : cliquez sur l'une des couleurs et déplacez le curseur pour les faire défiler. Il faut que vous ayez la couleur bleue à l'extrême gauche. Cela fait, actionnez le sixième moulin à partir de la gauche, puis le troisième et, enfin, le huitième. Vous entendrez alors la bonne séquence de mots.

Il est alors possible de descendre derrière la statue. Vous pourrez rejoindre Hannah. Seul problème, vous ne pouvez pas la voir et elle non plus. Il ne vous est possible de communiquer que par radio.

Sam ou Hannah ?

Dans le jeu, vous devriez vous apercevoir que certaines parties des énigmes changent aléatoirement d'une partie à une autre. Il y a aussi des endroits où des objets ne sont pas remis au même personnage. C'est le cas de la première **plaque métallique**. En fonction des parties, ce sera Sam ou Hannah qui aura une apparition et obtiendra cette **plaque**.

Prenez la direction de la statue où Hannah avait pu voir un faisceau lumineux avec des symboles. Vous aurez alors une nouvelle apparition. Celle-ci vous remettra une **plaque métallique**. À la statue, montez les échelles et utilisez la **lentille** sur la source de lumière. Cela aura pour effet de modifier le motif sur la dalle en bas. Allez le voir et vous verrez bien plus de symboles qu'auparavant. Notez la configuration de ces symboles. En fait, il s'agit de coordonnées. Si vous vous souvenez des premiers symboles trouvés par Hannah, vous reconnaissez des chiffres ainsi que les deux premières marques des deux lignes (probablement longitude et latitude). Facile alors de se dire que le petit point qui suit le deuxième symbole d'une ligne signifie "**Heures**". Les deux points dès lors ne peuvent vouloir dire que "**Minutes**" et les trois points sont sûrement les "**Secondes**". Les symboles formés par la lentille sont des coordonnées. Probablement de vieilles coordonnées. Il faut alors trouver un moyen pour convertir les anciennes coordonnées en nouvelles.

Calcul des nouvelles coordonnées à partir des anciennes.

Rappelons-nous les coordonnées trouvées sur les tablettes. Si l'on utilise la règle graduée trouvée sur l'objet en forme de poire, on obtient un système pour obtenir des numéros.

Les coordonnées de la première tablette qui étaient barrées correspondaient à ce qui suit :
3-6-2
6-8-7

Les nouvelles coordonnées indiquaient :
3-4-7
6-9-11

Sur la seconde tablette, on pouvait trouver de vieilles coordonnées barrées :
7-10-5
9-1-5
Ainsi que les nouvelles :
7-8-10
9-2-9

On s'aperçoit que les heures sont identiques. Par exemple, sur la première ligne de la première tablette, l'heure indique "**3**". Sur la troisième ligne (première ligne des nouvelles coordonnées), on a également "**3**". On peut observer la même chose pour toutes les coordonnées des deux tablettes. Cela signifie que l'heure n'a pas changé dans les coordonnées et que seules les minutes et les secondes diffèrent. On pourrait donc penser qu'il s'agit simplement de soustraire les minutes et les secondes des anciennes coordonnées aux nouvelles pour obtenir un ajustement permettant de faire le calcul. Faux ! Car on calculerait avec notre base habituelle, alors que l'on sait que sur ce monde les heures, les minutes et les secondes sont en base "**12**" (numérotée de "**0**" à "**11**"). Il faut donc opérer un calcul pour transformer les coordonnées en base "**10**" avant de faire la soustraction...

Traduisons toutes les coordonnées et faisons la soustraction pour obtenir la différence ; seules les minutes et secondes nous intéressent. Voici un exemple pour la première ligne de coordonnées de la première tablette...
La première ligne de la première tablette donne "**62**" ("**6**" et "**2**"). Multiplions "**6**" par "**12**" et ajoutons "**2**". Cela nous donne "**74**". La première ligne des bonnes coordonnées indique "**47**" ("**4**" et "**7**"). Multiplions "**4**" par "**12**" et ajoutons "**7**". On obtient alors "**55**". Faisons la soustraction de "**74**" sur "**55**". Ce qui nous donne "**-19**". Ne nous occupons pas du signe et traduisons "**19**" en base "**12**". Il suffit de diviser "**19**" par "**12**". Cela vous donne un nombre avec une virgule : "**1,583333**". Les minutes vont correspondre au chiffre avant la virgule, c'est-à-dire "**1**". Pour les secondes, il n'y a plus qu'à soustraire de "**19**" le nombre de minutes multiplié par "**12**". Ici, cela revient à soustraire "**12**" de "**19**". On obtient alors "**7**". Pour obtenir de nouvelles coordonnées, il faut donc soustraire, en raison du signe négatif obtenu, "**1**" minute et "**7**" secondes des anciennes. Tout du moins pour la première ligne.

Faites de même pour la seconde ligne de coordonnées et vous obtiendrez les différences. Pour contrôle, vous pouvez faire le même calcul sur les coordonnées de la seconde tablette. Cela vous donnera le même résultat, ce qui vous confortera dans l'idée que vous avez raison !

La différence pour les premières coordonnées correspond à "**-1**" et "**-7**".
La différence pour les secondes coordonnées correspond à "**+1**" et "**+4**".
On retire donc "**1**" et "**7**" respectivement aux minutes et secondes des anciennes coordonnées trouvées grâce à la lentille pour passer de "**10-1-9**" à "**10-0-2**".
On ajoute donc "**1**" et "**4**" respectivement aux minutes et secondes des anciennes coordonnées trouvées grâce à la lentille pour passer de "**3-12-10**" à "**3-13-14**".

Si les premières lignes de coordonnées ne posent aucun problème, la suivante est assez gênante puisque l'on obtient un "**13**" et un "**14**", ce qui est normalement impossible. En fait, c'est un problème de retenue. Le surplus des secondes doit être ajouté aux minutes. Et le surplus des minutes doit l'être aux heures.
Toutefois, il y a une dernière astuce : puisque l'on sait que les heures sont invariables, retirons une minute aux secondes (c'est-à-dire "**12**") et l'on obtient finalement "**2**" secondes. La minute sup-

plémentaire est ajoutée à "13" pour donner "14" minutes, ce qui est, une fois de plus, impossible. Retirons alors une heure aux minutes (c'est-à-dire "12") et l'on obtient "2" minutes. L'heure supplémentaire n'est pas ajoutée puisque l'heure semble invariable.

Les bonnes coordonnées correspondent à cela : "**10-0-2**" et "**3-2-2**".

Huile et perles

Hannah et Sam doivent rejoindre l'île flottante. Avec Sam, prenez l'ascenseur et rejoignez le poste de pilotage.
Sur le panneau avec la main, cliquez sur la première boule verte puis sur la main et l'île retournera à son emplacement d'origine. Reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et allez sur l'autre île grâce au siège. Continuez, appelez l'espèce de téléphérique pour traverser. Toujours avec Sam, avancez puis montez la rampe après être passé le long des portes **(25)**.

25

En haut, un personnage apparaîtra. Il vous proposera d'échanger de l'huile contre des perles. Allez sur le côté pour rejoindre le grand objet en forme de poire où est inscrit le système numérique de cette planète. Il faut obtenir la bonne mesure d'huile. Souvenez-vous du panneau de pierre dans la pièce avec le portrait. On pouvait y lire un des nombres de cette planète (pour nous un III en chiffre romain).

Il correspond à "**9**", ce qui tombe bien puisque vous avez justement le bon nombre de **perles**. Cliquez sur le panneau et regardez sur le côté droit pour prendre la **bouteille**. Il n'y a plus qu'à retourner aux tunnels de Bosh pour ramener l'huile. Retournez à l'îlot et, dans le poste de commandes, cliquez sur la deuxième boule verte puis sur la main. Une fois revenu aux tunnels, retournez dans la pièce où vous aviez vu un portrait et le panneau avec le nombre, ainsi que celui avec un insecte.

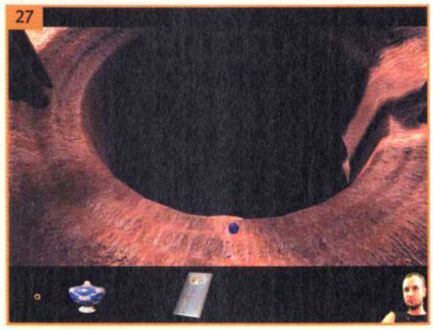
Mais, alors que vous y arrivez, il semble que vous vous soyez planté ou que le sage ait changé d'avis dans l'autre dimension. Il ne vous reste plus qu'à

26

retourner une fois encore sur l'île pour récupérer de l'huile **(26)**.

Une fois que vous êtes sur l'île de départ, après avoir voyagé grâce au poste de pilotage, vous réalisez sûrement qu'il vous manque des perles. Dommage ! Cette fois-ci, déplacez-vous avec Hannah, qui est normalement restée près de l'amarre de l'île. Elle a donc voyagé avec vous. Si ce n'est pas le cas, avant d'entreprendre le voyage, faites en sorte qu'elle vous suive.

27



De retour à la porte où vous aviez vu l'homme, vous apprenez qu'une perle se trouve dans l'ascenseur. C'est là que vous comprendrez l'intérêt d'être deux. En effet, la perle se trouve dans l'ascenseur, mais sous la cabine. Il faut donc qu'Hannah monte avec l'ascenseur pour que Sam puisse récupérer la **perle**. Il s'agit de l'ascenseur un peu en contrebas, près de l'interrupteur d'appel du téléphérique **(27)**.

Remettez la **bouteille bleue** à sa place pour collecter l'huile. Appuyez sur la première graduation puisque vous n'avez qu'une **perle**. Une fois que l'huile s'est déversée dans la bouteille, reprenez-la. Retournez en arrière et vous aurez une nouvelle apparition de l'homme derrière la porte. À présent, il faut que vous rameniez Sam et Hannah aux tunnels pour donner l'huile. Laissez Hannah dans l'îlot près du poste de pilotage.

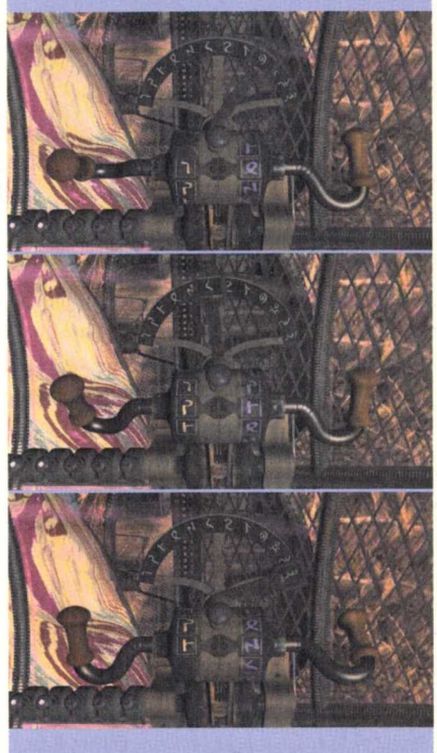
Cette fois-ci, vous obtiendrez en échange un **disque** semblable à celui qui vous avait permis d'arriver jusqu'ici en ballon. Toutefois, vous vous apercevrez qu'il n'est pas possible de décoller. En fait, il faut refermer la porte qui se trouve juste

28

avant la grande passerelle qui mène à l'ascenseur **(28)**.

Cliquez sur le premier bouton le plus à gauche pour sélectionner les coordonnées où vous étiez au début du jeu. Faites par contre attention à un détail important. Hannah ne part pas avec le ballon, elle doit rejoindre Matia avec son îlot flottant. Si vous avez suivi notre solution, elle est normalement restée dans le poste de pilotage de l'îlot.

Les coordonnées de Matia pour le ballon

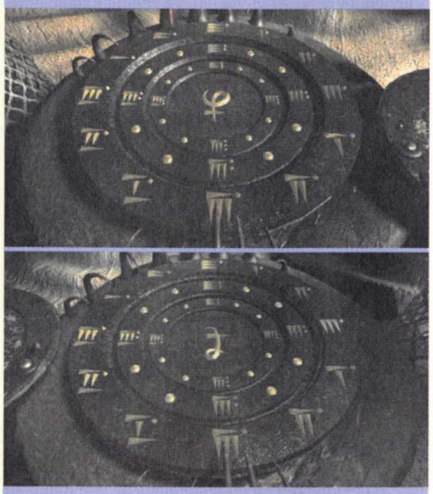


Rendez-vous près du lecteur de CD. De la même façon que vous aviez obtenu les coordonnées de Bosh, utilisez le nouveau **disque** dessus. Une fois que vous aurez obtenu les coordonnées, retournez au ballon et entrez-les avant de décoller et atteindre Matia.

Matia

Il est temps d'amener Hannah vers Matia. Composez les nouvelles coordonnées que nous avions calculées. Une fois à bon port, il s'avère que l'amarre est trop courte. Descendez avec l'ascenseur et passez derrière lui pour atteindre le téléscope.

Les coordonnées de Matia pour l'îlot



Regardez à l'intérieur et vous vous apercevrez que l'image est floue. Il y a deux boîtes de lentilles accrochées au pied du télescope. Il faut donc les utiliser pour voir nettement. Seul problème, comment trouver la bonne combinaison ?
À vrai dire, c'est assez simple. Commencez par ajouter une lentille. Il est préférable de le faire dans l'ordre pour ne pas vous perdre. Regardez dans le téléscope, si la flèche est toujours vers le bas, c'est une bonne lentille. Essayez une autre lentille et, dès que la flèche indique le haut, il s'agit d'une mauvaise lentille qu'il ne faut pas utiliser.

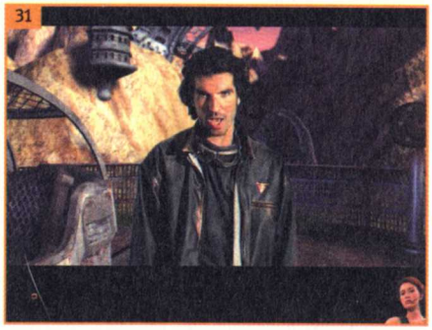
Une fois que vous avez obtenu une image nette, regardez la lumière sous l'arche. Elle émet un signe en morse. Notez les signaux (courts ou longs). La séquence change quasiment chaque fois que vous regardez dans le téléscope. Retournez au poste de pilotage **(29)**.

29

30

Essayez la machine à côté de celle permettant d'entrer les coordonnées de navigation. Cela ne donne pas grand-chose. Déplacez-vous du côté de la chaise et vous devriez avoir une apparition vous expliquant qu'il faut programmer une séquence lumineuse opposée à celle que vous avez pu voir. Avec la machine, comptez les nombres de signaux et placez le compteur sur le cercle par rapport à ce nombre (il est numéroté comme une horloge). Par exemple, si vous avez reçu dix signaux, il faudra placer le compteur sur dix. Ensuite, fixez les petits interrupteurs selon la séquence que vous avez obtenue. S'il s'agissait d'un signal long, ne touchez à rien et passez à l'interrupteur suivant. Dans le cas d'un court, abaissez-le. Une fois que tous les interrupteurs sont correctement configurés, cliquez sur le bouton central, au milieu du cercle, pour envoyer la séquence lumineuse. Mais attention, il y a une autre astuce : il faut que vous entriez la séquence dans le sens inverse par rapport à celui que vous avez vu. Il faut donc commencer par la fin de la séquence et non par le début **(30)** !

31

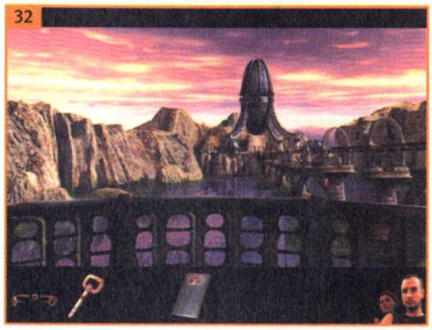


Redescendez avec l'ascenseur, puis allez vers la chaise qui vous permettra d'atteindre la rive de Matia. Là, l'un des scientifiques vous informera un peu plus à propos de Matia. Entrez dans l'espèce de wagon, que vous ne pourrez pas mettre en marche car le système semble incompréhensible **(31)**.

Sam : Matia

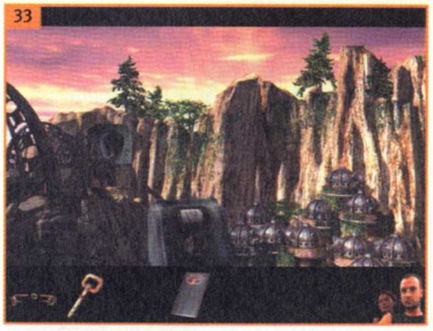
Descendez avec Sam du ballon et restez devant la grille. Tournez-vous vers la droite et actionnez la **clef** à gauche. Cela aura pour effet d'ouvrir le panneau en face de vous, où vous pourrez voir les coordonnées de Matia. Actionnez une nouvelle fois la **clef** pour la prendre. Ouvrez la grille et entrez dans l'ascenseur. Avec le levier, il est possible de choisir le niveau où l'on veut se rendre. Faites descendre l'ascenseur d'un seul étage. Suivez la passerelle jusqu'à atteindre une porte, où vous reconnaîtrez le même symbole que celui qui se trouve sur la plaque métallique que vous avez reçue dans les tunnels de Bosh. Continuez sur la passerelle et vous trouverez une seconde porte fermée avec le même type de serrure, mais cette fois avec un symbole différent. Notez-le, ainsi que la combinaison qui se trouve sur la porte. Appuyez sur l'interrupteur au milieu et entrez dans le tunnel.

32



Vous arriverez devant une voie ferrée. Continuez le long de la passerelle pour atteindre un nouveau mécanisme. Vous allez à présent jouer contre Matia et il vous faudra gagner deux fois de suite. Votre but est de connecter le bord droit du tableau avec le bord gauche, alors que Matia devra connecter le bord supérieur au bord inférieur. Je vous conseille vivement de faire une sauvegarde avant de commencer **(32)**...

33

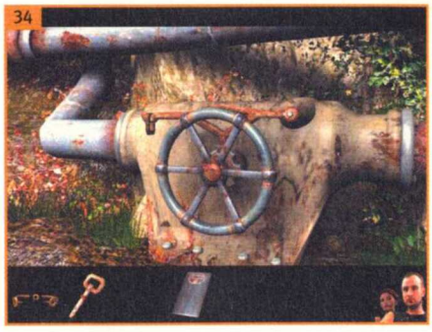


En gagnant deux fois de suite, vous lèverez le pont et pourrez rebrousser chemin. Repassez par la porte, puis continuez de suivre la passerelle pour monter l'escalier et atteindre la voie ferrée. Là, il y a un interrupteur avec un symbole. Notez-le car Hannah en a besoin **(33)**.

Le prisonnier et l'accès à Matia

Utilisez le symbole dans le wagon pour que Hannah puisse se déplacer. Le wagon voyagera

34



jusqu'à l'endroit où se trouve Sam. Amenez-les tous les deux jusqu'à l'ascenseur. Puis faites-le descendre de deux étages afin de vous retrouver tout en bas.
Une fois sorti de l'ascenseur, faites faire à Sam un demi-tour pour passer sur le côté gauche et atteindre un tunnel sombre avec deux grandes roues à l'extérieur. Ne vous occupez pas des roues et entrez dans le tunnel. Vous apercevrez au loin un homme enfermé dans une cellule. Il y a un mécanisme sur la gauche, mais vous ne savez qu'en faire.

Rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur. Passez derrière lui pour atteindre un cul-de-sac où l'on entend le bruit d'une chute d'eau. Sur le mur, il y a une roue. Actionnez le levier au-dessus à gauche d'un cran vers le haut. L'eau s'arrête de couler et on suppose qu'il est alors possible de traverser pour atteindre la cellule. Manque de chance, vous ne tenez plus la roue, elle reprend sa place initiale. Actionnez donc la roue pour stopper l'eau. Ensuite, utilisez Hannah pour atteindre la cellule **(34)**.

35

36

Une fois que Hannah aura fini de discuter avec le prisonnier, retournez à l'ascenseur. Ensuite, Sam pourra la rejoindre et libérer la roue et donc l'eau. Continuez jusqu'au pont-levis. Celui-ci est levé et, si vous actionnez le levier, vous pourrez l'abaisser très légèrement. Néanmoins, comme la roue, le pont reprend sa place dès que vous relâchez le levier **(35)**.

Avec Hannah, actionnez la roue de droite devant le passage menant à la cellule. Appuyez sur le levier avec Sam et vous verrez que le pont s'abaisse différemment. Le but étant de se faire rejoindre les deux côtés du pont pour passer. Il faut ainsi utiliser les deux roues pour obtenir le dosage parfait.
Il y a deux roues, une pour chacun des côtés du pont ! Je vous conseille de vous occuper d'abord d'un côté (la roue de droite) pour l'amener dans la bonne position, puis d'utiliser la deuxième roue et finir les ajustements. Lorsque ce sera parfait, le pont ne se relèvera pas **(36)**.

37

Vous arriverez face à une maison. En suivant le passage, vous verrez quatre autres maisons qui l'entourent. Si vous entrez dans l'une des ces maisons, vous allez en sortir par la porte de celle-ci, par la porte de la maison centrale ou par l'une des trois autres. Il faut alors réussir à entrer deux fois dans chacune des maisons mais n'en ressortir qu'une seule et unique fois ! Pour repartir à zéro, il suffit d'entrer dans la maison centrale **(37)**.

Deux entrées pour une sortie !

De gauche à droite, numérotez ces maisons de "1" à "4". La première maison est aussi la moins élevée. La seconde l'est un peu plus, etc.
Entrez dans la seconde maison.
Entrez dans la quatrième maison.
Entrez dans la première maison.
Entrez dans la première maison.
Entrez dans la troisième maison.
Entrez dans la troisième maison.
Entrez dans la quatrième maison.
Entrez dans la seconde maison.

Toutefois, il faut entrer dans chacune de ces maisons dans cet ordre sans être jamais entré dans aucune maison auparavant. Si c'était le cas, il est possible de faire comme si vous n'étiez jamais entré dans aucune maison. Pour cela, entrez dans la maison centrale.

Ce faisant, une apparition vous remettra une **plaque métallique** supplémentaire portant le même symbole que la seconde porte que nous avions vue auparavant. Une fois que vous serez entré deux fois dans chaque maison et ressorti une seule fois, vous vous apercevrez que vous avez changé de dimension.

38

Retournez au pont et vous aurez une nouvelle apparition. Regardez en l'air comme la personne que vous venez de rencontrer et vous verrez, le long du barrage, douze lumières alignées. Certaines sont plus élevées que d'autres. Notez leur configuration puis entrez dans la maison centrale **(38)**.

Vous êtes revenu dans votre dimension. Repassez le pont et retournez dans la salle avec la cellule. Tournez-vous vers le mécanisme à gauche et utilisez la **plaque métallique** que vous venez d'obtenir en haut. Les quatre petits indicateurs s'allumeront. Il suffit à présent de composer la combinaison que nous avions vue sur la porte avec le symbole de la **plaque**. En fait, ce qui nous intéresse, c'est de connaître la combinaison de l'autre plaque. Rappelons-nous de la manière dont nous avons obtenu cette combinaison. Il a fallu déplacer le premier indicateur d'un cran vers la gauche, le second de deux crans vers la droite, le troisième d'un cran vers la gauche et le quatrième d'un cran vers la droite.
Reprenez la **plaque** et utilisez l'autre **plaque**.

39

Faites les mêmes manipulations et notez la nouvelle combinaison. Retournez à l'ascenseur et montez de deux étages pour atteindre la porte dont vous n'aviez pas la combinaison jusque-là **(39)**.
Composez la combinaison, puis appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Traversez le couloir et vous pourrez atteindre un deuxième jeu avec Matia. Le but étant d'abaisser la seconde partie du pont si vous réussissez à gagner deux fois de suite.
Retournez en arrière et montez les escaliers pour atteindre les rails. Appuyez sur le bouton pour appeler le wagon. Montez à l'intérieur et sélectionnez le seul symbole qui vous mènera quelque part en dehors des deux destinations que vous connaissez déjà (c'est-à-dire l'endroit où vous êtes et le port d'attache de l'îlot). Avancez et inspectez la maison sur la droite et la gauche. Vous verrez que, sur le gros tuyau qui en sort, il y a huit interrupteurs ou soupapes. Ne nous en occupons pas pour le moment.

Continuez pour atteindre la plate-forme sous l'énorme arche surplombée d'une sorte de structure ovoïde. Appuyez sur le bouton et vous comprendrez que le système est bloqué. Tournez-vous et utilisez la **clef** pour ouvrir le panneau. Cela vous donnera accès à de toutes nouvelles coordonnées pour le ballon. Notez-les car elles seront plus qu'utiles **(40)**.

40

Retournez à la cellule, là où vous avez laissé Hannah. Utilisez la roue pour vider l'eau pendant que Hannah va une nouvelle fois parler avec le prisonnier. Il vous donne deux indices importants : "**Ossa**" et "**Dissa**". Si vous vous souvenez, cela veut dire "**Ouest**" ("**Ossa**") et "**Nord-est**" ("**Dissa**") en fonction des noms obtenus sur la roue lorsque Sam s'amusait avec les compas.

Hannah : l'orgue de Bosh

Ramenez Hannah à l'îlot et dirigez-le pour retourner aux tunnels de Bosh. Une fois que vous serez revenu face au clavier de l'orgue... La première chose à faire est de disposer les douze interrupteurs selon la séquence qu'avait pu voir Sam avec les douze lampes dans l'autre dimension. En fait, il faut rétracter le premier, le cinquième, le septième, le huitième, le dixième et le douzième.

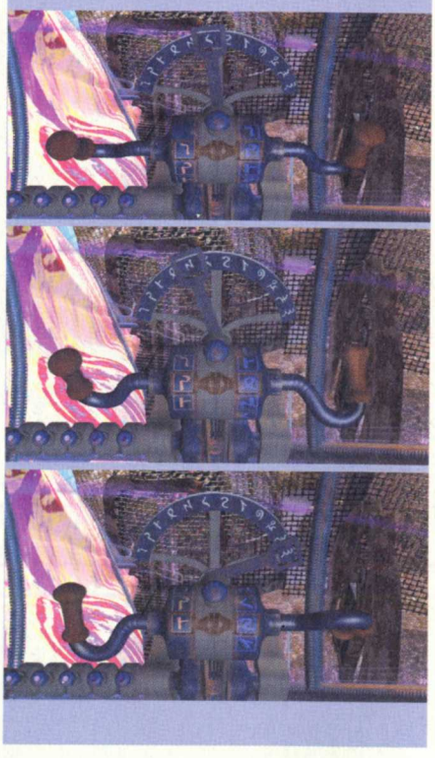
Ensuite, il faut appuyer sur la touche qui indique "**Ossa**", c'est-à-dire le deuxième symbole de la première ligne en partant de la gauche. Puis sur "**Dissa**", qui est le dernier symbole de la deuxième ligne en partant de la gauche **(41)**.

41

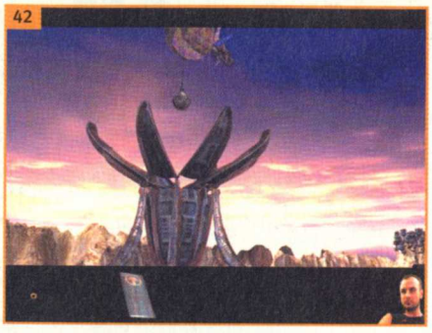
Manifestement, la machine se met à calculer quelque chose et vous pouvez voir des lumières s'allumer sur deux rangées de petits voyants. Il y en a deux séries de huit, ce qui vous fait immédiatement penser aux espèces de soupapes des tuyaux de Matia. Grâce à Sam, allez utiliser ces deux combinaisons sur la maison de gauche, pour la série de gauche, et la maison de droite, pour la série de droite.
Rendez-vous sous l'espèce de grand objet ovoïde et activez l'interrupteur, ce qui aura pour effet de l'ouvrir puis de le refermer. Vous aurez alors une apparition inquiétante puisque vous y apprendrez qu'il faut à présent vous dépêcher **(42)**.

Hannah ramène l'îlot à Matia. Une fois que c'est fait, Sam doit retourner au ballon et entrer les nouvelles

Les coordonnées finales du ballon

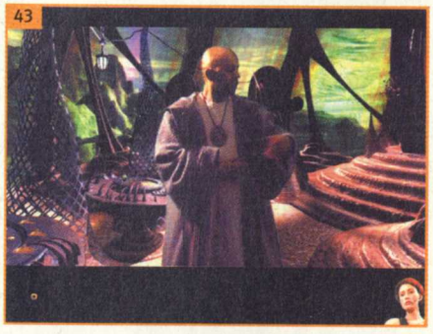


42



coordonnées trouvées sous le grand objet ovoïde. Le ballon décollera et prendra une sorte de boule dans l'objet ovoïde avant d'aller le déposer dans l'îlot flottant. Sam et Hannah doivent ensuite redescendre à la cellule pour parler avec le prisonnier, toujours en utilisant la même technique.
Ensuite, Sam et Hannah doivent retourner tous les deux à l'îlot flottant. Le prisonnier vous ayant dit de ne pas vous quitter, faites en sorte d'arriver tous les deux au poste de pilotage de l'îlot. Lorsque vous êtes en place, avancez vers la chaise et vous aurez une apparition **(43)**.
À l'endroit que l'on vous a indiqué, il y a à présent une fleur dorée. Cliquez dessus pour enfin avoir la révélation en ce qui concerne le mystère d'Argilus.

43



44

45

SCHIZM

STRONGHOLD

Éditeur : TAKE 2

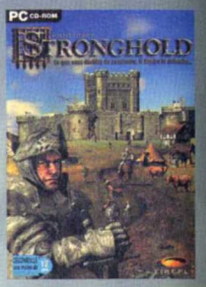
Genre : Stratégie

Texte : Français

Voix : Française

Sortie : Octobre 2001

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo



Oyez oyez bonnes gens, l'heure du combat a sonné ! Catapultes, mangonneaux, trébuchets, balistes et autres machines de siège vous seront nécessaires afin de prendre d'assaut de nombreux châteaux réputés être impénétrables. Au cœur du Moyen Âge, en ces temps de troubles où règnent le chaos et la confusion, vous aurez entre vos mains le destin de tout un royaume. Préparez-vous à combattre les plus vils scélérats du siècle passé et vengez la mort de votre père, lâchement assassiné par l'un des Généraux de l'armée adverse...

Simon (smohamedaly@loisir.net)

ACTE I : LE ROYAUME DÉCHU

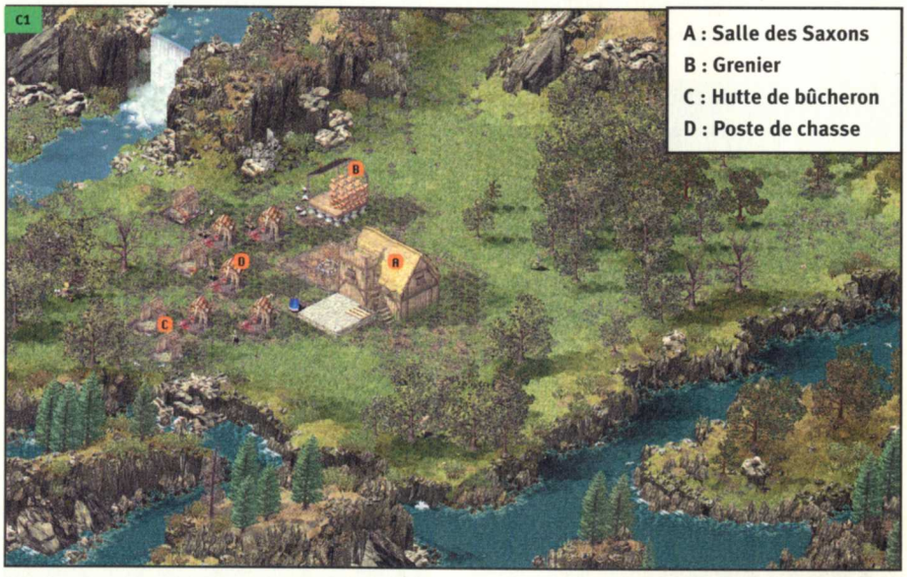
Rassemblement des soldats égarés

Votre première mission va consister à diriger l'installation d'un camp de base. Vous devrez amasser une certaine quantité de nourriture et de bois (20 points de viande et 40 points de bois) pour mener à bien vos objectifs **(C1).**

Vous commencez la partie avec **35 points de bois et 18 points de viande.** En premier lieu, il faut construire votre donjon. Pour cela, sélectionnez dans le bandeau des choix de construction (en bas de l'écran), **la Salle des Saxons.** Puis placez cette structure sur le terrain verdoyant au nord-est (A). Votre Scribe vous demandera ensuite de positionner votre **Grenier** (élément indispensable pour stocker vos biens). Bâtissez cet édifice près de votre salle des Saxons (B). Cela fait, cliquez sur la petite icône "Édifices manufacturiers". Celle-ci est représentée par un marteau. Dans le bandeau des choix de construction, sélectionnez la structure **Bûcheron** et construisez 3 de ces habitats à proximité du donjon (C).

Cette tâche effectuée, choisissez l'icône "Bâtiment de ferme" et sélectionnez l'édifice **Poste de chasse.** Placez 5 de ces constructions près du grenier (D). Il ne vous restera plus qu'à patienter, le temps que vos hommes aient amassé la quantité de bois et de nourriture nécessaires pour terminer cette mission.

CARTE – SOLDATS ÉGARÉS –

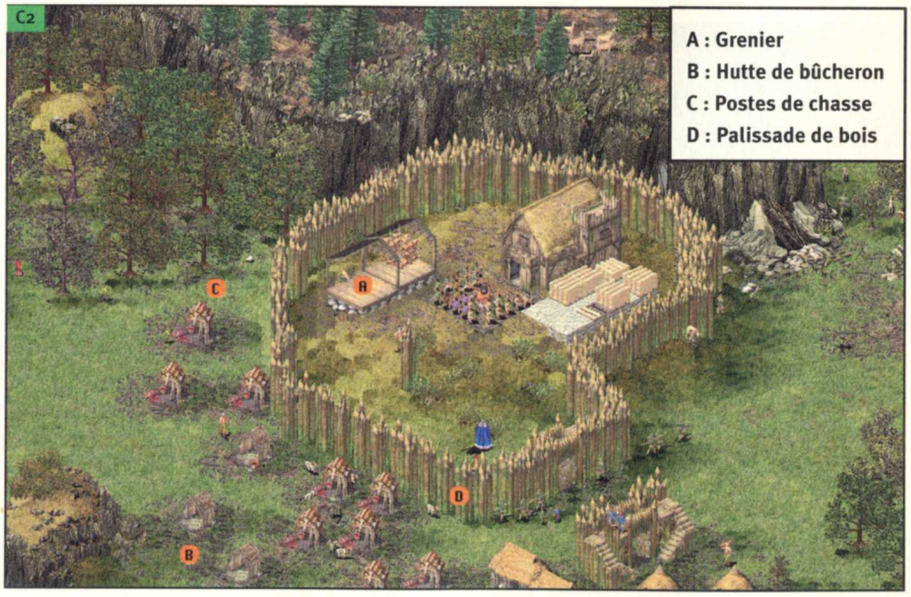


Terminer la construction du fort

Afin d'assurer la sécurité de vos hommes, vous aurez pour mission de restaurer la palissade d'un donjon abandonné avant l'arrivée de l'hiver. Pour mener à bien votre objectif, vous devrez également amasser 35 points de viande. Des archers se chargeront de votre protection et serviront de bouclier pour repousser les assauts de loups affamés **(C2).**

Vous débutez la partie avec **25 points de viande** et **25 points de bois.** Placez votre Grenier (A) à proximité du donjon (la Salle de Saxon). Cela fait, construisez **2 édifices de Bûcheron (B)** que vous positionnerez à l'ouest de la palissade (à gauche de l'écran) près des arbres. Bâtissez également un **Poste de chasse (C)** à côté du grenier. Lorsque vous obtiendrez environ une vingtaine de points de bois, sélectionnez en bas de l'écran, la petite icône "Bâtiment du château".

CARTE – CONSTRUCTION DU FORT –



Celle-ci est représentée par une tour. Dans le bandeau de choix de construction, cliquez sur l'édifice **Mur en bois,** puis terminez la construction de la palissade **(D).**

Vérifiez bien que le mur que vous venez de construire n'a pas de faille. Sinon, les loups risqueraient de passer par ces trous pour vous attaquer. Le moyen le plus simple pour effectuer cette vérification est d'appuyer sur la "Barre d'espace" du clavier. S'il y a des trous dans votre palissade, il faudra les boucher avec des poteaux de bois supplémentaires.

À LA LOUPE

Si votre mission ne s'achève pas malgré l'abondance de viande et la restauration de la palissade, c'est que votre mur de bois comporte des failles. Remédiez à ce problème en bouchant ces trous avec des poteaux de bois supplémentaires.

Votre Scribe vous préviendra de la présence de loups dans les parages. À ce signal, fermez le portail de votre fort. Pour cela, cliquez sur le portail puis dans le bandeau de choix de construction, en bas de l'écran, sélectionnez l'icône représentant une grille fermée. Vos archers n'auront aucun mal à repousser le premier assaut de la meute. Ces bêtes sauvages mises hors d'état de nuire, vous pourrez ouvrir de nouveau le portail et construire **3 autres Postes de chasse** au sein de la forteresse. Au deuxième assaut des loups, réitérez la même opération que décrite précédemment. La nourriture étant abondante et la construction de la palissade terminée, vous aurez atteint tous vos objectifs !

Élimination des loups

Votre tâche va consister à construire une fortification, qui vous permettra ensuite de lever une armée d'archers qui auront pour objectif d'éliminer tous les loups de cette région...**(C3)**

Vous commencez la mission avec **50 points de bois, 45 points de viande** et **500 points d'or**. Placez la **Salle des Saxons** sur la colline **(A),** puis le **Grenier** juste à côté **(B)**. Bâtissez ensuite **5 édifices de Bûcherons** à l'est, au pied de la colline près des arbres **(C).** Cela fait, construisez **3 Postes de chasse (D)** ainsi qu'une **Masure (E)** sur la colline. La masure est un édifice qui permet d'accroître la population (8 habitants supplémentaires par construction). Vous pourrez la sélectionner en cliquant sur l'icône "Bâtiment urbain", représentée par une maison.

Dès que vous aurez suffisamment de bois, bâtissez un **Atelier de Flécher (E), une Armurerie (F) et une caserne (G),** le tout placé sur la colline. Vous trouverez ces édifices dans les icônes du bouclier "Armureries" et de la tour "Bâtiment du château". Ensuite, construisez **un mur de bois (H)** tout autour de cette colline. Pour clôturer la palissade, placez **un petit Corps de garde (I)** du côté des rochers, à l'est. La tâche effectuée, attendez que votre Scribe vous alerte d'une présence ennemie sur le territoire. Si vous n'avez pas perdu de temps, vous devriez avoir dans la caserne 3 archers disponibles. Sélectionnez la caserne puis cliquez sur les archers pour les faire sortir.

À LA LOUPE

Les portes du corps de garde se ferment automatiquement à l'approche d'un ennemi.

Postez vos hommes en hauteur sur le corps de garde **(J)** et restez sur cette position stratégique en attendant l'arrivée de vos adversaires. Lorsque vous les aurez neutralisés, préparez-vous à recevoir le premier assaut des loups. Dès que le Scribe vous donnera l'alerte, laissez le soin à vos archers d'éliminer un à un ces animaux sauvages. Cela fait, cliquez sur la caserne et attendez de voir apparaître des archers supplémentaires, que vous sélectionnerez pour les placer sur le corps de garde. Avec cette petite armée, vous n'aurez aucun mal à repousser le deuxième et le troisième assaut des loups. N'oubliez pas de refermer votre portail à chaque fois que le Scribe vous informera de l'approche de la meute. Votre objectif sera rempli après l'élimination de tous les loups...

CARTE – ÉLIMINATION DES LOUPS –

A : Salle des Saxons
B : Grenier
C : Hutte de bûcheron
D : Poste de chasse
E : Masure
F : Armurerie
G : Caserne
H : Palissade de bois
I : Corps de garde
J : Placez vos archers à cet endroit

Le Guet caché

Pour cette quatrième mission, vous devrez construire un avant-poste près des terres du Duc de Puce. Une fois votre campement mis en place, il faudra créer une petite armée capable de repousser les attaques ennemies **(C4)**.

Vos biens de départ sont constitués de **50 points de bois, 45 points de viande** et **300 points d'or**. Pour obtenir une meilleure défense, toutes vos constructions se réaliseront sur la colline. Commencez par placer votre donjon près de la pente **(A)** qui donne accès à la colline. Construisez ensuite **un Grenier (B)** dans les parages. Cela fait, bâtissez **5 édifices de Bûcherons (C)** à proximité des arbres à l'ouest, et **2 fermes laitières (D)** vers l'est. Dès que vous aurez suffisamment de bois, **créez 2 Ateliers de fléchers (E)** que vous placerez tout près du donjon, **une Caserne de bois (F)** et **une Armurerie (G)**.

Cette tâche effectuée, bâtissez un mur de bois tout autour de la colline pour empêcher l'ennemi de pénétrer dans votre campement. Au bas de la pente, vous placerez un corps de garde afin de clôturer la palissade **(H)**. Vérifiez minutieusement

CARTE – GUET CACHÉ –

A : Donjon
B : Grenier
C : Hutte de bûcheron
D : Ferme laitière
E : Atelier de flécher
F : Caserne
G : Armurerie
H : Corps de garde
I : Masure

qu'il n'y ait pas de faille dans votre mur. Le premier assaut de l'ennemi ne va pas se faire attendre ! Dès que votre Scribe vous préviendra de leur présence, créez **deux Masures (I)**. Cliquez ensuite sur la caserne. Si vous avez bien suivi les instructions précédemment décrites, il devrait y avoir 6 à 7 archers disponibles dans cet édifice. Sélectionnez-les puis emmenez rapidement vos tireurs sur le corps de garde. À l'approche des guerriers adverses, vos archers ne feront qu'une bouchée de leurs agresseurs.

À LA LOUPE

Votre réserve de stock risque d'être comblée, lors des assauts répétés des troupes du Rat. Si c'est le cas, construisez une réserve supplémentaire près du donjon.

Après cette première offensive repoussée, construisez **quatre fermes laitières supplémentaires** et emmenez **un à deux archers** de plus sur le corps de garde. Il devrait y avoir au moins 8 hommes aux aguets. Au deuxième assaut, les troupes du Rat se feront littéralement tirer comme des lapins. Si quelques-uns de vos poteaux de bois qui servent de palissade ont été abattus par l'ennemi, replantez-les de nouveau pour vous assurer une défense sans faille. Les troisième et quatrième attaques des adversaires ne vous poseront également pas de problème. Vos archers se chargeront de les accueillir. N'oubliez pas de rebâtir les parties de votre palissade délabrée. Enfin, à leur dernier et cinquième assaut, le corps de garde risque de s'effondrer sous les attaques répétées des ennemis. Ne vous inquiétez pas ! Laissez vos hommes se charger de batailler et, au pire des cas, votre seigneur ne fera qu'une bouchée de ces sous-fifres...

Le dilemme

Afin de remporter la victoire sur vos adversaires, vous devrez établir un campement fortifié et trouver un moyen pour éviter que vos troupes ne meurent de faim, ce qui risque de les décourager peu à peu **(C5)**.

Vous commencez cette partie avec **96 points de bois, 70 points de nourriture** et **400 points d'or**. Tout d'abord, placez votre grenier face au donjon **(A)**. Construisez ensuite **4 habitats de bûcheron (B)** près de la rive à gauche, **une Ferme à Blé (C) et une Boulangerie (D)** à côté du grenier, puis **un Moulin** à proximité de la boulangerie. Cela fait, bâtissez tout près de la réserve du Donjon, **une Caserne (E)** et **une Armurerie (F)**. Dès que vous aurez suffisamment de bois, construisez **une Masure** que vous placerez sur le rivage voisin au sud **(G)** et **2 Ateliers de Fléchers** près de l'armurerie **(H)**. Cette tâche effectuée, créez **2 Boulangeries supplémentaires** à proximité du grenier.

Maintenant, occupons-nous de la défense du fort ! Sélectionnez **le Mur de bois** et bloquez l'accès à votre campement, en plantant des troncs d'arbres sur chaque passage permettant à d'éventuels

CARTE – DILEMME –

A : Grenier
B : Hutte de bûcheron
C : Ferme à blé
D : Boulangerie
E : Caserne
F : Armurerie
G : Masure
H : Atelier de flécher
I : Chemin donnant accès au campement
J : Corps de garde de gauche
K : Corps de garde de droite
L : Point d'arrivée de l'ennemi

ennemis de traverser la rivière. Au total, il existe trois cheminements possibles **(I)**. Construisez également **2 Corps de garde,** l'un sur la rive gauche **(J),** la plus proche du donjon, et l'autre sur la rive droite **(K)**. Vérifiez bien qu'il n'y ait pas de faille dans votre palissade. Les troupes du Duc de Puce ne vont pas tarder à attaquer. À l'intérieur de votre caserne, 7 Archers devraient être à votre disposition. Sélectionnez 4 d'entre eux et rejoignez le reste de vos tireurs, pour vous positionner sur le corps de garde, à gauche. Les archers adverses anéantis, allez rapidement vous placer sur le corps de garde à droite et occupez-vous des lanciers ennemis qui essayeront de détruire votre palissade.

À LA LOUPE

Il est impératif de mettre en place au plus vite votre défense. Plus vous aurez d'Archers, mieux vous pourrez protéger votre forteresse.

Une fois le danger écarté, bâtissez **une Masure** ainsi qu'**une Boulangerie supplémentaire,** et si besoin est, réparez la palissade endommagée. Au bout de quelques minutes, vous recevrez un message du Rat. Un deuxième assaut se prépare ! Dès l'arrivée de l'ennemi au nord-ouest **(L)**, sélectionnez 10 Archers supplémentaires dans votre caserne, et avec l'ensemble de vos troupes, défendez le donjon en vous positionnant sur le corps de garde à gauche. Lorsque ces assaillants seront hors d'état de nuire, courez vers le corps de garde à droite. En vous plaçant sur celui-ci, repoussez l'assaut des derniers ennemis restants. Une poignée de vos valeureux soldats a dû perdre la vie au cours de cette terrible bataille. Qui plus est, vous n'avez plus assez d'or pour entraîner d'autres hommes. Il ne vous reste plus qu'un seul moyen de vous en procurer ! Faire payer des impôts à vos concitoyens...

Pour cela, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le donjon, puis augmentez les taxes d'un cran en appuyant sur la flèche à droite. En dessous de la barre des taxes, l'information "Impôts faibles" devrait apparaître. Laissez les impôts augmenter vos caisses jusqu'à atteindre la somme de **120 pièces d'or**. Pendant ce temps, réparez votre palissade de bois. Lorsque votre objectif de gain d'or sera atteint, stoppez la collecte d'impôts en appuyant une fois sur la flèche, à gauche de la barre des taxes. Si vous oubliez d'arrêter les impôts, et que votre cote de popularité descend en dessous de la barre de 50, les habitants du campement seront mécontents et quitteront un par un le fort.

À LA LOUPE

Lorsque vous n'avez plus suffisamment d'or, prélevez des impôts auprès de vos concitoyens. N'oubliez pas que les taxes exigées risquent de faire chuter votre cote de popularité.

La réserve de votre donjon risque de se remplir rapidement et d'être pleine. Si c'est le cas, bâtissez-en une autre à proximité de la précédente. Vous trouverez cet édifice en cliquant sur l'icône représentant un marteau. Au bout de quelques minutes, le Duc de Puce vous enverra un deuxième message. Son armée va une nouvelle fois essayer d'assiéger votre forteresse. Pour ce dernier assaut, c'est une Armada qui va se présenter à vous ! Les troupes adverses se composent désormais d'Archers, de Lanciers mais également de machines à projectiles (des catapultes). Sélectionnez le reste des Archers disponibles dans la caserne (si vous avez bien suivi les instructions, vous devez avoir au moins 9 à 10 hommes supplémentaires à votre disposition). Emmenez ces soldats vers le reste de votre armée. Cette fois, et contrairement aux tactiques précédentes, vous allez en premier lieu défendre votre campement en vous plaçant sur le corps de garde à droite.

Une grande partie de vos ennemis (dont les catapultes) vont s'acharner sur la palissade que vous avez bâtie sur la rive à gauche. Laissez-les faire et occupez-vous de la défense du camp en restant sur votre position. Lorsque vous aurez écrasé une poignée d'Archers et de lanciers qui attaquaient du flanc nord, chargez-vous du reste des adversaires qui aura certainement réussi à pénétrer dans votre campement. Votre Seigneur est assez fort pour éliminer un grand nombre de Lanciers. De votre côté, chargez-vous des archers encore vivants. Inutile de vous attaquer aux catapultes ! Dès que vous aurez exterminé vos adversaires (Lanciers et Archers), la victoire sera vôtre...

ACTE II : PRISE DE POSITION

La proposition du Rat

Le Duc de Puce alias le Rat, vous a donné rendez-vous dans une vallée. Mais dès votre arrivée sur ce terrain "neutre", les hommes de main de ce fourbe vous tendent une embuscade ! Une partie de votre

CARTE – PROPOSITION DU RAT –

A : Château
B : Grenier
C : Hutte de bûcheron
D : Poste de chasse
E : Ferme de blé
F : Moulin
G : Boulangerie
H : Masure
I : Caserne
J : Armurerie
K : Carrière
L : Longe de bœuf
M : Atelier de flécher
N : Muraille
O : Corps de garde
P : 3 escaliers à gauche
Q : 2 escaliers à droite

patrouille a été décimée. À présent, de nouveaux objectifs vous ont été confiés. Désormais, vous devez construire une grande fortification et préparer vos troupes avant l'arrivée de l'ennemi **(C6)**.

Vous débutez la mission avec **100 points de bois, 75 points de pierres, 50 points de viande, 300 points d'or et 8 arcs** dans l'armurerie. Pour commencer, placez votre **Château (A)** à quelques mètres de l'amas de pierres situé à l'ouest. Construisez ensuite un **Grenier (B), 4 habitats de Bûcherons (C)**, et **4 Postes de chasse (D)**, que vous placerez dans le secteur à proximité du château. Cette tâche effectuée, bâtissez **une Ferme à blé (E), un Moulin (F)** et **une Boulangerie (G)**, tous côte à côte. Créez également **une Masure (H), une Caserne (I)** et **une Armurerie (J)**. Dès que vous obtiendrez assez de ressources de bois, placez sur l'amas de rochers, **une Carrière (K)** et tout près de celle-ci **une Longe de Bœuf (L)**. Créez aussi à proximité de l'armurerie **2 Ateliers de Fléchers (M)**. Ensuite, construisez **une Réserve supplémentaire** et un mur de pierres entourant tout votre campement **(N)**. Afin de permettre à vos hommes de sortir, n'oubliez pas de bâtir **un Corps de garde (O)**. Enfin, mettez en place **3 rangées de Marches de murailles** sur la palissade gauche de votre forteresse **(P)** et **2 autres rangées** de chaque côté du corps de garde **(Q)**.

À LA LOUPE
Il est important de bâtir une muraille pour vous protéger des troupes du Rat, mais également des attaques des ours.

Dès que possible, construisez **deux Masures supplémentaires,** puis cliquez sur la caserne et faites sortir **6 Archers** en les sélectionnant un à un. Positionnez votre troupe sur le corps de garde. Ils pourront ainsi vous protéger des attaques provenant des ours noirs. Comme votre quantité d'or est au plus bas, faites payer des impôts à vos concitoyens et augmenter d'un cran la barre des taxes pour atteindre le dénomination : "Impôts faibles". Arrêtez de prélever des taxes dès que votre cote de popularité aura atteint **la barre des 70** (pour cela, regardez le livre du Scribe en bas gauche). Entre-temps, le Rat vous enverra un message. Son armée ne va pas tarder à vous attaquer !

À LA LOUPE
N'oubliez pas d'arrêter le prélèvement des taxes d'impôts lorsque votre cote de popularité aura atteint la barre des 70. Sinon vous risquez de perdre des citoyens.

Sélectionnez **10 Archers supplémentaires** dans la caserne, et guidez-les près de vos autres hommes. Du haut de votre corps de garde, attendez l'arrivée de vos adversaires. Le premier assaut de l'ennemi ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Les plus gros dégâts viendront du mur de votre fort qui seront pris pour cible par les catapultes. Après avoir repoussé cette attaque, reconstruisez d'autres murs pour remplacer ceux qui sont détruits.

À LA LOUPE
Pour cette mission, toute votre défense s'effectuera du haut du corps de garde.

Au bout de quelques minutes, votre Scribe vous préviendra de la présence de troupes ennemies aux alentours. Cliquez sur la caserne et sélectionnez **10 Archers de plus**. Postez ces nouvelles recrues sur le corps de garde et restez en position pour attendre le deuxième assaut des troupes du Rat. Vos adversaires ne feront pas long feu ! Dès qu'ils battront en retraite, reconstruisez de nouveaux murs pour remplacer les façades détruites. N'oubliez pas de vérifier votre barre de popularité !

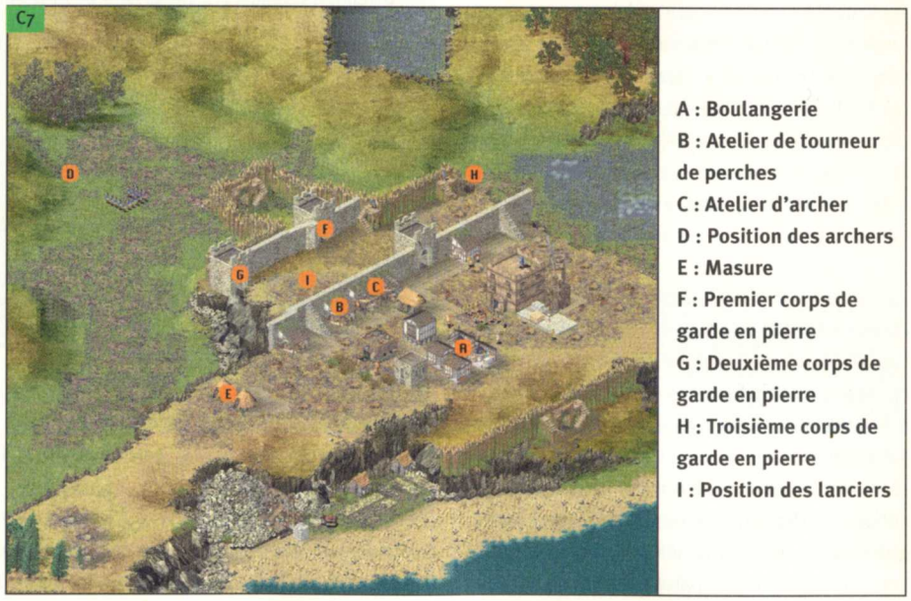
Réitérez la même opération pour la troisième attaque. Après la défaite ennemie, sélectionnez la totalité des Archers encore disponibles dans la caserne, et postez-les avec le reste de vos troupes sur le corps de garde. Le dernier assaut de vos adversaires ne changera rien à la donne, votre défense sans faille, composée d'un nombre considérable d'Archers, repoussera toute présence ennemie hors de votre forteresse. La victoire ne pourra alors pas vous échapper...

Levée du Siège

Lord Manikin est assiégé. En aucun cas son comté ne doit tomber entre les mains de l'ennemi. Vous êtes chargé de prêter main-forte à votre allié en constituant une armée capable de repousser l'envahisseur **(C7)**.

Dès que vous commencerez la partie, l'armée du Rat engagera les hostilités. Sans perdre de temps, sélectionnez toutes vos troupes (Archers et Lanciers) et guidez-les au nord-ouest à l'extérieur de la forteresse. En attendant qu'ils atteignent leur destination, bâtissez sans tarder **2 Boulangeries** près du Grenier **(A), 2 Ateliers de tourneurs de perches (B)** et **1 Atelier d'Archer (C)** face à la muraille du fort. Une catapulte adverse a déjà détruit une partie de la palissade de bois, et des Archers ennemis décochent des flèches vers les quelques vaillants soldats encore debout. Avec l'ensemble de vos **21 Lanciers**, chargez en direction de ces tireurs pour les écraser ! Ensuite à l'aide de vos **6 Archers**, ciblez et éliminez à distance le reste de l'armée ennemie **(D)** plus au nord (ils ne bougeront pas d'un pouce si vous gardez bien vos distances).

CARTE – LEVÉE DU SIÈGE –



A : Boulangerie
B : Atelier de tourneur de perches
C : Atelier d'archer
D : Position des archers
E : Masure
F : Premier corps de garde en pierre
G : Deuxième corps de garde en pierre
H : Troisième corps de garde en pierre
I : Position des lanciers

Laissez au moins 4 des soldats du Duc en vie (ceux qui possèdent une échelle). Pendant que vos hommes s'occuperont d'abattre un à un vos adversaires, **faites payer des impôts** à vos concitoyens (niveau : Impôts faibles). Construisez ensuite à l'intérieur de la forteresse **2 Masures (E)** et **2 Boulangeries** supplémentaires. Cela fait, replantez des troncs d'arbre pour consolider votre palissade de bois, et bâtissez **une Muraille de pierre** entre la plate-forme de bois à gauche, et celle située à quelques pas à droite. Placez au milieu de ce mur, **un Corps de garde en pierre (F).** Créez également **un deuxième Corps de garde (G)** près de la plate-forme de bois à gauche. N'oubliez pas de vérifier votre cote de popularité et si besoin est, arrêtez la collecte d'impôts avant de descendre sous la barre des 50.

À LA LOUPE

Du haut des corps de garde, vos archers auront plus de chance de toucher l'ennemi.

Lorsque le Duc de Puce vous enverra un message, repliez toutes vos troupes jusqu'au fort. Cliquez alors sur la caserne et sélectionnez la totalité des Archers disponibles. Postez ensuite l'ensemble de vos tireurs sur le corps de garde à gauche. Créez également un maximum de Lanciers que vous guiderez au pied de ce même corps de garde. Le premier assaut de l'ennemi ne sera pas aisé à repousser. Restez en position et laissez vos archers s'occuper des soldats adverses. L'armée du Rat essayera tout d'abord de détruire votre palissade de bois. À l'aide de ses catapultes, il n'aura aucun mal à y parvenir.

Laissez-les agir et lorsque ces hommes commenceront à détruire votre mur de pierre, préparez-vous à riposter. Le gros des forces ennemies sera terrassé par vos archers. Pour le reste, attendez que l'ennemi franchisse le mur de pierre, et allez l'attaquer en masse avec vos lanciers. Sortez ensuite du fort pour massacrer les gardes encore debout. Les dégâts que vous subirez seront conséquents. Mais ne craignez rien, vous avez assez de ressources pour tout réparer. Le prochain assaut du Rat sera constitué des troupes impériales. Autant vous prévenir que l'armada que vous allez rencontrer risque de vous donner du fil à retordre.

À LA LOUPE

Pour cette mission, privilégiez la création des troupes d'Archers avant celle des Lanciers.

Construisez **un Corps de garde supplémentaire (H)** que vous placerez tout à fait à droite, près de la dernière plate-forme de bois. Dans la caserne, sélectionnez **10 à 12 Archers** et faites-les monter sur le nouveau corps de garde que vous venez de bâtir. Engagez également **7 à 9 lanciers de plus,** que vous positionnerez à proximité du corps de garde du milieu **(I)**. Laissez tranquillement venir vos ennemis et lorsqu'ils réussiront à franchir votre premier mur de pierre, occupez-vous d'eux avec les lanciers. Après cette terrible bataille, vos ennemis seront vaincus et vous remporterez la victoire...

Face au démon

L'armée de siège du Rat doit être vaincue ! En échange d'une livraison de bière, le Duc de Beauregard (dit le Serpent) vous enverra des troupes pour vous prêter main-forte. Vous devez donc faire pousser du houblon et brasser de la bière pour remplir votre contrat. La quantité de boisson à livrer est fixée à 10 bières **(C8).**

Cette mission risque de vous faire dresser les cheveux sur la tête. La difficulté est omniprésente et la moindre erreur peut vous être fatale. Suivez les instructions avec minutie et vous pourrez en venir à bout. Vos biens de départ se composent de **150 points de bois, 550 points d'or,** et **80 points de nourriture**.

Commencez par construire **un Grenier** derrière le château **(A), puis 2 Ateliers de Flécher (B), une Armurerie et une Caserne (C)** que vous placerez côte à côte. Cela fait, et sans perdre de temps, envoyez vos archers sur le colline au sud-est **(D),** créez **4 habitats de Bûcherons (E)** à proximité des arbres plus à l'ouest du château, et bâtissez **une Palissade de bois** protégeant le marais situé à l'est **(F)**. Ce mur doit partir de la colline située au sud du petit marais, et se prolonger jusqu'aux collines plus au nord. Vous bloquerez ainsi les passages permettant l'accès à votre campement.

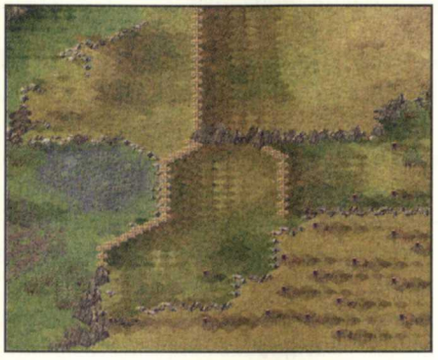
À LA LOUPE

Si vous construisez une palissade de bois près du marais, une partie de celle-ci disparaîtra lors de l'attaque ennemie. Dès que le Scribe vous préviendra de l'assaut, rebouchez cette faille avec d'autres troncs d'arbres. N'oubliez pas de réitérer cette opération à chaque bataille...

CARTE – FACE AU DÉMON –

A : Grenier
B : Atelier de flécher
C : Armurerie
D : Position des archers
E : Hutte de bûcheron
F : Palissade de bois
G : Masure
H : Ferme à blé
I : Moulin
J : Ferme de houblon
K : Réserve supplémentaire
L : Boulangerie
M : Potence
N : Brasserie
O : Position de vos troupes
P : Partie de la palissade à refermer

Lorsque votre Scribe vous préviendra de l'attaque des ennemis, une petite partie de la palissade de bois que vous venez de construire disparaîtra, laissant ainsi une ligne sans défense. Sélectionnez au plus vite un mur de bois, et rebouchez le trou avant l'arrivée de vos adversaires. Le premier assaut adverse ne devrait pas vous poser de difficultés. Vos archers perchés sur la colline pourront cibler les ennemis tout en se protégeant grâce à la palissade de bois. La bataille achevée, réparez le mur de bois si nécessaire, puis bâtissez **une Masure (G)**. Dès que vous en aurez la possibilité, construisez **une Ferme à blé** que vous placerez sur le terrain verdoyant juste en bas du tas de rochers **(H)**, ainsi qu'**un Moulin (I)** près de la réserve.



Si vous avez construit votre palissade comme indiqué dans cette solution, la brèche s'ouvrira à cet endroit.

Dans votre élan, bâtissez **3 Fermes de houblon (J)** que vous positionnerez à proximité du marais ainsi qu'**une Réserve supplémentaire** posée près du château **(K)** et **3 Boulangeries** à côté du grenier **(L)**. Dès que vous recevrez un message du Serpent, plantez **4 Potences** (option disponible dans l'icône de la maison : Choses néfastes) dans votre campement **(M)**. Cela aura pour effet la diminution de votre popularité, mais en contrepartie, la peur ressentie par la population augmentera ses rendements au travail. Dès que possible, construisez **3 Brasseries** que vous placerez près de la réserve **(N)**. Cliquez ensuite sur la caserne, et sélectionnez 2 archers disponibles, pour les mener jusqu'à la colline où les attendent le reste de vos troupes de tireurs.

Bien que l'armée du Rat soit un peu plus nombreuse, le deuxième assaut de l'ennemi ne devrait pas vous inquiéter. Après avoir repoussé cette attaque, réparez la palissade et cette fois, **plantez des troncs d'arbres supplémentaires** pour constituer **une muraille de bois à double épaisseur**. Les lanciers adverses devront désormais couper deux rangées de troncs avant de pouvoir entrer dans votre campement.
Le temps vous est compté avant la prochaine attaque ! Sélectionnez ensuite **de nouveaux**

archers dans la caserne et rejoignez le reste des troupes sur la colline. Le troisième assaut sera plus corsé et vos défenses risquent de tomber sous les assauts répétés des lanciers. Chargez-vous tout d'abord des tireurs ennemis et lorsque les soldats adverses essayeront de franchir le mur de bois, ciblez-les et tirez !

À LA LOUPE

Pour renforcer vos défenses, il est conseillé de construire une palissade de bois en plantant une double, voire une triple couche de troncs d'arbres.

S'ils parviennent à passer, occupez-vous d'eux à l'aide des gardes que vous avez laissés en retrait. Pendant la bataille, jetez toujours un coup d'œil sur votre cote de popularité. Lorsque celle-ci atteindra la barre des 60, détruisez 2 de vos potences pour ralentir sa diminution. Après cette troisième victoire, le Rat va s'apprêter à vous envoyer le plus gros de ses troupes. Réparez votre palissade de bois et renforcez votre protection en plantant **une triple couche de troncs d'arbres**. Bâtissez également **2 Masures** supplémentaires, puis attendez que la quantité de bière soit atteinte (soit 20 barils) pour détruire les 2 potences encore présentes dans votre campement. Le Scribe vous préviendra que le transport de cette boisson a été acheminé comme convenu auprès du Serpent.

Sur cette colline, vos archers auront une vue imprenable.

Dès réception de ce message, **prélevez des taxes** auprès des habitants (impôts faibles) puis construisez **une Auberge** et créez **un Ours dansant** (cette option est disponible dans l'icône de la maison : "Choses de bon augure"). Vous pourrez ainsi collecter de l'or tout en augmentant votre cote de popularité. Sélectionnez ensuite de nouvelles recrues dans la caserne et emmenez-les sur le bord de la colline qui se situe à proximité des boulangeries que vous aviez construites, juste au nord du tas de rochers **(O)**.

Lorsque votre Scribe vous préviendra de l'arrivée des troupes du Serpent, détruisez une petite partie de votre palissade et emmenez toute cette armée dans votre forteresse. Refermez rapidement ce trou en plantant d'autres troncs d'arbres puis guidez les archers de cette troupe vers la colline où sont postés vos tireurs. Les Lanciers, quant à eux, se placeront derrière l'amas de rochers. Dans votre caserne, de nouveaux archers seront à votre disposition. Sélectionnez-en un maximum et menez-les également sur la colline. Avant l'attaque finale de l'armée du Rat, vous devriez avoir au moins une quarantaine d'archers prêts à riposter face à l'ennemi.

C'est d'ici que va partir l'assaut final de l'ennemi.

Dès que le Scribe vous donnera l'alerte, n'oubliez pas de replanter des troncs d'arbres au niveau du passage qui va s'ouvrir sur votre palissade **(P)**. Les troupes du Rat se composent désormais de nombreux lanciers, une multitude d'archers ainsi que quelques catapultes. Ces machines à projectiles vont essayer de détruire en quelques coups votre mur de bois. Si elles y parviennent, rebâtissez rapidement une palissade avant l'arrivée des lanciers et des archers adverses.

À LA LOUPE

N'oubliez pas de sélectionner de nouvelles recrues dans la caserne. Les archers sont indispensables pour remporter la victoire !

Sur la colline, tirez sur vos ennemis à distance. Les premières cibles à viser sont, bien sûr, les archers qui peuvent vous atteindre, mais si vous avez l'occasion de décocher vos flèches sur les lanciers,

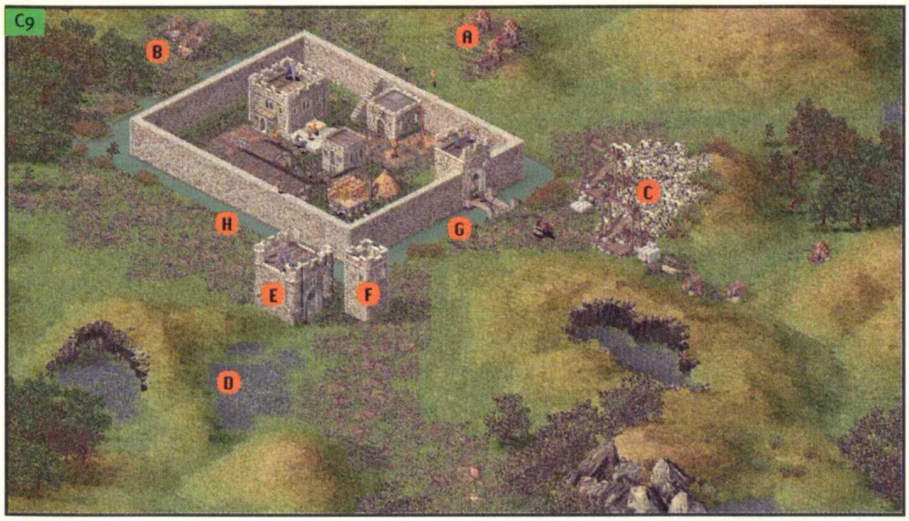
n'hésitez pas ! Pendant la bataille, de nouvelles recrues seront disponibles dans la caserne. Après les avoir sélectionnées, emmenez-les toutes sur la colline pour prêter main-forte à vos compagnons. Une brèche dans votre palissade va certainement s'ouvrir avec l'assaut répété de l'adversaire. Ne vous inquiétez pas et laissez-les entrer par ce passage. Vos archers auront encore plus de facilité à les éliminer. Le cas échéant, vos lanciers qui sont restés en retrait pourront engager le combat si l'ennemi parvient à monter sur la colline. À l'extermination des troupes du Rat, la victoire sera vôtre !

Dernière résistance du Rat

Votre mission va consister à défendre le château du Rat contre l'ancien maître des lieux. Vous devrez fortifier le campement et résister aux assauts du Duc de Puce **(C9)**.

Vous commencez la partie avec **112 points de bois**, **650 points d'or** et **190 points de nourriture**. Ne perdez pas une seconde et construisez à l'intérieur du fort, **3 ateliers de Fléchers**. Sur la rive nord, créez **3 Postes de chasse (A)** et plus à l'ouest, près des arbres, **3 Habitats de bûcherons (B)**. Bâtissez ensuite **une Carrière (C)** sur le tas de rochers. Lorsque les 3 lanciers qui sont restés à l'extérieur du fort auront terminé de creuser les douves, emmenez-les vers le marais au sud **(D)**, puis placez juste à proximité **un Grand corps de garde en pierre (E)**. Faites ensuite venir tous les archers qui patrouillent sur le rempart, au-dessus de ce corps de garde.

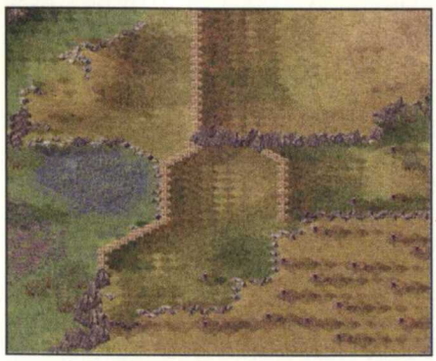
Le Rat va demander une aide militaire à son allié.



CARTE – DERNIÈRE RÉSISTANCE DU RAT –

A : Poste de chasse
B : Hutte de bûcheron
C : Carrière
D : Position des trois lanciers
E : Grand corps de garde en pierre
F : Tourelle d'enceinte
G : Douve près du portail d'entrée
H : Douve vers la palissade de gauche

Dès réception de ce message, construisez **1 Tourelle d'enceinte** que vous placerez devant l'angle de la muraille située à gauche du portail **(F)**. Quand votre Scribe vous préviendra de l'attaque de l'armée du Porc, sélectionnez le trio de lanciers que vous avez laissé dans le marais. Ils vont vous servir d'appât. Les troupes ennemies vont engager les hostilités en se dirigeant vers vos 3 hommes. À leur arrivée dans le marais, leurs mouvements seront ralentis. Vos archers pourront alors les éliminer à distance. Avec votre trio, évitez le corps à corps, attendez simplement que l'adversaire se rapproche et fuyez. Faites-en venir ainsi un maximum, en jouant au chat et à la souris. Tournez autour du marais pour attirer vos adversaires dans le piège.



En attirant vos ennemis dans le marais, vos adversaires seront ralentis dans leurs mouvements.

Si l'ennemi parvient à combler les douves et à atteindre la muraille de votre fort, faites monter les lanciers que vous aviez laissés près du château pour qu'ils fassent tomber les échelles. Le cas échéant, sélectionnez les archers disponibles dans la caserne, et montez sur les remparts afin de prêter main-forte à vos compagnons. Ce premier assaut repoussé, vous n'aurez que très peu de temps pour vous préparer à la seconde attaque. Commencez par choisir l'icône de la tour, en bas de l'écran (bâtiment de château) puis le grillage (corps de garde). Enfin, sélectionnez la pelle (creusement de douve) et cliquez le long de la rive près du portail d'entrée de votre forteresse **(G)**. Faites de même sur la palissade à gauche **(H)**. Cela fait, sélectionnez les lanciers qui sont à l'intérieur du fort et cliquez sur les rives que vous venez de sélectionner. Vos hommes pourront ainsi commencer à creuser des douves.

À LA LOUPE

Au second assaut adverse, si vous voyez que le petit corps de garde est sur le point de tomber, placez rapidement vos archers sur le rempart de la muraille avant que l'édifice ne s'écroule.

Sans perdre un instant, créez **2 Longes de Bœuf** près du tas de rochers, puis reconstruisez les murs délabrés. Bâtissez ensuite **2 Masures** dans le fort. Enfin, réparez le grand corps de garde, si cela le nécessite. Replacez deux à trois lanciers dans le marais comme précédemment. Dès que vous recevrez le message de votre Scribe vous signalant la présence d'une grande armée, sélectionnez la totalité des archers disponibles dans la caserne, puis emmenez 5 d'entre eux sur le petit corps de garde à l'entrée du fort et le reste sur le grand corps de

garde à l'extérieur. Cessez également de creuser des douves et ramenez vos hommes dans le fort. Juste après le message du Rat, construisez **un second Grand corps de garde** en pierre, à l'emplacement de l'ancienne tourelle d'enceinte. Sélectionnez ensuite les lanciers que vous avez placés dans le marais et réitérez la même tactique que précédemment.

N'oubliez pas de recruter de nouveaux archers dans la caserne, dès que vous en aurez la possibilité. Postez ces hommes sur le rempart du fort aux endroits où l'ennemi est le plus nombreux. Votre défense acharnée finira par porter ses fruits, et vous sortirez victorieux de cette bataille !

La chasse au Serpent commence

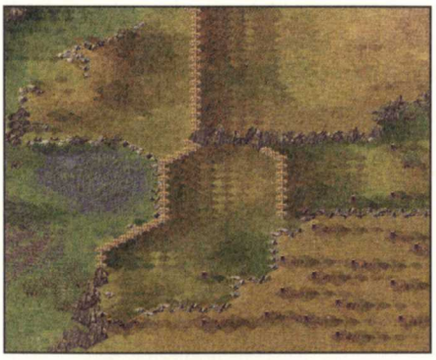
Votre mission va consister à assiéger un château, puis à consolider sa fortification. Dans ce campement, il faudra prospérer avec une totalité de 50 habitants et bénir 75 % de la population **(C10)**.

Vous avez à votre disposition une petite armée composée d'archers et de lanciers. Commencez par sélectionner vos archers et éliminez les premiers loups que vous apercevrez à proximité. Cela fait, avec l'ensemble des lanciers, prenez rapidement d'assaut le campement ennemi plus au nord. Guidez la moitié d'entre eux sur la tourelle d'enceinte où sont postés deux tireurs adverses **(A)** et l'autre moitié au sommet du château **(B)** afin d'éliminer les soldats en présence. Une fois ce campement entre vos mains, construisez **un Corps de garde en pierre** à quelques mètres des fermes à blé **(C)**. Postez tous vos archers sur cet édifice puis menez la totalité de vos lanciers à l'entrée du campement **(D)**.

À LA LOUPE

De temps en temps, des ours noirs vont attaquer vos villageois. Pour défendre vos concitoyens, laissez quelques archers au sommet du château.

Dès que votre Scribe vous préviendra de la présence de nombreux lapins, sélectionnez vos archers et tirez sur ces mammifères avant qu'ils ne détruisent votre récolte de blé. Ces rongeurs reviendront de temps en temps. N'oubliez pas de les éliminer lorsque le Scribe vous donnera l'alerte. Bâtissez ensuite **4 Postes de chasse (E)** près du corps de garde ainsi que **2 Fermes à blé supplémentaires (F)**. Sur le tas de rochers à droite de l'écran, placez **2 Carrières (G)** et **2 Longes de bœuf (H)**. À l'est du château, vous pouvez apercevoir des sapins. Créez **4 habitats de bûcherons (I)** à cet endroit.



Ces deux grands corps de garde vous seront indispensables pour défendre votre campement.

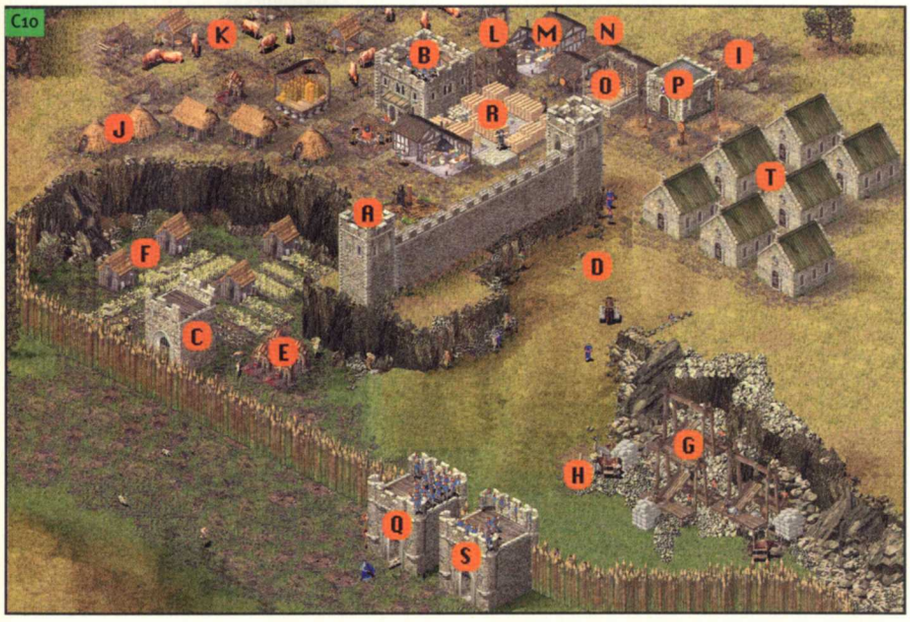
À présent, construisez dans le campement 2 **Masures (J)** ainsi que **2 Fermes laitières (K)** puis près de la réserve, **un Moulin (L)** et **2 Boulangeries (M)**. Toujours à proximité, ajoutez **3 Ateliers de Flécher (N)**, **une Armurerie (O)** et **une Caserne (P)**, tous côte à côte. Votre grenier va manquer assez vite de nourriture. Pour pallier le mécontentement de la population, créez donc **un Ours dansant** pour les divertir.

À LA LOUPE

Après avoir assiégé le château, vos bêtes noires seront les loups, les ours mais également les lapins. Chargez-vous d'eux à l'aide de vos archers.

Pour empêcher l'accès d'éventuels ennemis à votre campement, bâtissez une longue palissade de bois qui partira du pied de la colline près des fermes de blé jusqu'au tas de rochers tout à fait à l'ouest. Placez au centre de celle-ci **un petit corps de garde en pierre (Q)**. Vous risquez de rencontrer des loups qui rôdent dans les parages. Si c'est le cas, exterminez-les avec vos archers avant qu'ils ne s'en prennent aux villageois. Lorsque la réserve du château sera pleine, construisez **2 nouvelles plates-formes de pierre** pour contenir vos stocks de ressources **(R)**.

Avant que votre Scribe vous prévienne qu'un petit groupe de soldats du Serpent se dirige dans votre direction, construisez **une Masure supplémentaire**, puis dès que possible, cliquez sur la caserne et **sélectionnez 5 archers** que vous placerez sur le corps de garde au centre de la palissade de bois. Envoyez également vos lanciers près de cet édifice. Après avoir repoussé l'assaut de l'adversaire, **prélevez des taxes** auprès de vos concitoyens (Impôts faibles). Détruisez ensuite votre petit corps de garde (celui



CARTE – LA CHASSE AU SERPENT COMMENCE –

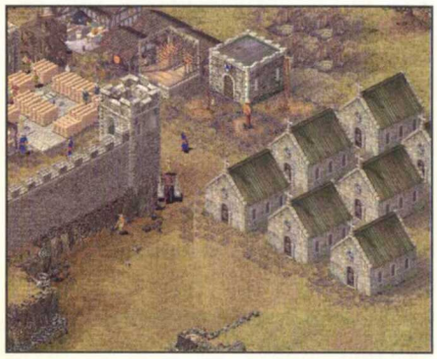
A : Tourelle d'enceinte adverse
B : Sommet du château
C : Corps de garde en pierre
D : Entrée du campement
E : Poste de chasse
F : Ferme à blé supplémentaires
G : Carrière
H : Longe de bœuf
I : Hutte de bûcheron
J : Masure
K : Ferme laitière
L : Moulin
M : Boulangerie
N : Atelier de flécher
O : Armurerie
P : Caserne
Q : Petit corps de garde en pierre
R : Réserve supplémentaire
S : Corps de garde
T : Chapelle

situé au centre de la palissade) et remplacez-le par **un Grand corps de garde de pierre**. Envoyez tous vos archers sur cet édifice et recrutez également un maximum de tireurs dans la caserne. Au total, vous devriez avoir au moins 28 archers avant l'arrivée des troupes du Serpent.

À LA LOUPE

Tant que vous n'aurez pas terminé de bénir au moins 75 % des villageois, les troupes du Serpent continueront à vous attaquer.

Ce deuxième assaut sera arrêté net par votre défense infaillible. La bataille remportée, réparez votre corps de garde et bâtissez un même édifice juste à côté **(S)**. Envoyez **10 archers** se poster dessus et **5 autres** que vous sélectionnerez dans la caserne. Créez **2 Boulangeries supplémentaires** et **2 Fermes laitières dans le campement**. Construisez également **2 Chapelles (T)**. Le troisième assaut de l'armée du serpent sera plus difficile à repousser, mais grâce au nombre considérable d'archers que vous possédez, ainsi que les lanciers postés dans les environs, vous sortirez une nouvelle fois victorieux de la bataille. Réparez tous les dégâts de votre fortification, puis bâtissez **une Masure** et dès que possible **2 Chapelles supplémentaires**.



Plus vous construirez de chapelles, plus vous aurez de chance de bénir rapidement la population.

La prochaine attaque du Serpent ne devrait pas tarder ! Recrutez de nouveaux archers dans la caserne, et répartissez-les sur les deux grands corps de garde. Vous devez regrouper au moins une quarantaine de tireurs pour mettre toutes les chances de votre côté. À la fin de la confrontation, votre grenier risque de se remplir très rapidement après vos dernières constructions. Si c'est le cas, n'oubliez pas d'en bâtir un second à proximité du premier. Dès que vous en aurez la possibilité, construisez **3 à 4 Chapelles supplémentaires**. Il ne vous restera plus qu'à attendre que les prêtres bénissent au moins 75 % des villageois pour terminer cette mission.

CARTE – PREMIÈRES GOUTTES DE SANG –

A : Château
B : Grenier
C : Masure
D : Hutte de bûcheron
E : Poste de chasse
F : Atelier de tanneur
G : Atelier de flécher
H : Atelier de forgeron
I : Carrière
J : Boulangerie
K : Réserve
L : Atelier de tourneur de perches
M : Mine de fer
N : Palissade de bois
O : Grand corps de garde en pierre

Premières gouttes de sang

Vous êtes sur le territoire du Serpent et celui-ci partage ses frontières avec les troupes du Loup. Vous allez devoir construire rapidement une fortification et défendre coûte que coûte votre position des assauts ennemis **(C11)**.

Vos biens de départ se composent de **96 points de bois, 20 points de pierres, 50 points de nourriture**, et **700 points d'or.** Vous avez également à votre disposition **10 arcs** et **10 lances**. Commencez par placer votre château à proximité des ressources de pierres et de fer **(A)**. Posez ensuite votre Grenier tout près de cet édifice **(B)**. Prélevez tout de suite **des Impôts faibles** et créez **un Ours dansant**. Cela fait, construisez **une Masure (C)**, **4 Habitats de bûcherons (D)** et **4 Postes de chasse (E)**. Créez **2 Fermes laitières** à côté du grenier, puis placez **une Armurerie** et **une Caserne** près de la réserve. Dès que possible, ajoutez **2 Ateliers de tanneur (F), 2 Ateliers de fléchers (G), et un Atelier de forgeron (H)** à proximité de ces deux constructions. Jetez un œil sur votre cote de popularité et lorsque vous atteindrez la barre des 50, stoppez la collecte d'impôts !

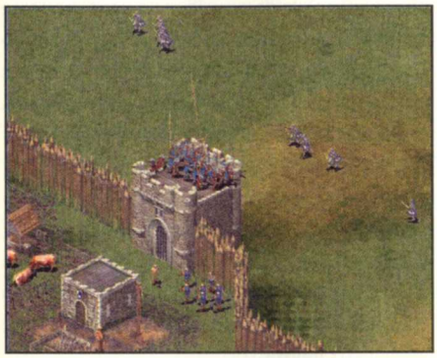
Le Serpent ne va pas tarder à vous envoyer ses troupes. Après avoir reçu son message, sélectionnez **le maximum d'archers** dans la caserne (une quinzaine) et postez-les au sommet du château. Cette première attaque ne sera pas difficile à repousser. Visez les Massiers ennemis à distance (ils sont plus dangereux que les archers). Juste après la bataille, construisez une **Masure supplémentaire, 2 Carrières (I)** sur le tas de rochers et **une Longe de bœuf à côté**. Un nouvel assaut va commencer ! Ripostez de la même manière que précédemment. Lorsque vous recevrez le message du Loup, bâtissez une **Ferme à blé** et **un Moulin** à proximité du Grenier.

À LA LOUPE

Pour cette mission, vous devez agir très vite après chaque attaque, car la riposte ennemie ne se fera pas attendre !

Ensuite, préparez-vous à recevoir la troupe d'élite de l'ennemi. Recrutez le plus d'archers et de lanciers possible et postez-les également sur le toit du château. Cette fois, éliminez d'abord les archers adverses avant l'arrivée des chevaliers en armure. Occupez-vous ensuite des ennemis restants. S'ils parviennent à atteindre le toit du château, placez les lanciers en première ligne et sélectionnez votre Seigneur pour les attaquer. Le combat sera rude et vous risquez de perdre quelques hommes. Cette troisième bataille terminée, ne perdez pas de temps et construisez **une Masure, 2 Boulangeries (J)** puis **une Réserve (K)**. Bâtissez dans la foulée **un Atelier de tourneur de perches (L)** et dès que possible **une Mine de fer** sur le gisement de minerai **(M)**.

Au bout de quelques minutes vous recevrez, de la main d'un mystérieux personnage, le plan de construction d'une arbalète. Sélectionnez à tour de rôle vos ateliers de Fléchers et cliquez sur l'icône de l'arbalète pour fabriquer cette nouvelle arme. Avec le bois que vous avez en stock, construisez sans tarder une grande palissade englobant votre campement **(N)**. Jetez un œil sur votre cote de popularité et lorsque vous atteindrez la barre des 100, **prélevez à nouveau des impôts faibles**.
Pour permettre à vos hommes de sortir du campement, placez **un Grand corps de garde en pierre** devant la palissade **(O).** Les troupes du Serpent ne vont pas tarder à attaquer. Placez sur le corps de garde **12 archers** et **5 arbalétriers**. Au pied de cet édifice, vous positionnerez également **5 Massiers** (disponibles dans la caserne).



Sur ce grand corps de garde, vos arbalétriers ainsi que vos archers pourront facilement cibler les chevaliers en armure.

Méfiez-vous des Massiers adverses (c'est eux qu'il faut viser en premier, s'ils sont à votre portée). Cet assaut repoussé, réparez votre fortification puis construisez **une nouvelle Armurerie** si votre dépôt d'armes est rempli ainsi qu'**une autre Masure** et **2 fermes laitières supplémentaires.** Ensuite, recrutez de nouveaux arbalétriers, archers et massiers (au moins une dizaine d'archers, 9 arbalétriers et 7 massiers). Les premières troupes du loup se composeront uniquement d'archers d'élite. Du haut de votre corps de garde, vous pourrez sans problème les éliminer. Les choses vont se corser avec l'arrivée d'un bon nombre de chevaliers. Sélectionnez le reste des unités archers disponibles dans la caserne pour renforcer votre défense (il devrait vous rester encore une dizaine d'archers).

À LA LOUPE

N'oubliez pas ! Tant que tous vos ennemis ne seront pas éliminés, la mission ne s'achèvera pas.

Comme les chevaliers sont assez lents dans leurs mouvements, ils mettront plus de temps à atteindre le campement. Profitez-en pour tirer sur ces ennemis dès qu'ils seront à votre portée. Ils commenceront à s'attaquer au corps de garde et à la palissade. Ne relâchez pas vos efforts pour cibler vous-même ces adversaires, et s'ils parviennent à entrer dans le fort, attendez qu'ils s'approchent de vous pour lancer vos massiers à leur rencontre. En aucun cas, ils ne doivent atteindre le château. La vie de votre Seigneur en dépend ! Après cette ultime bataille, vous pourrez crier victoire...

ACTE III : SEUL CONTRE TOUS

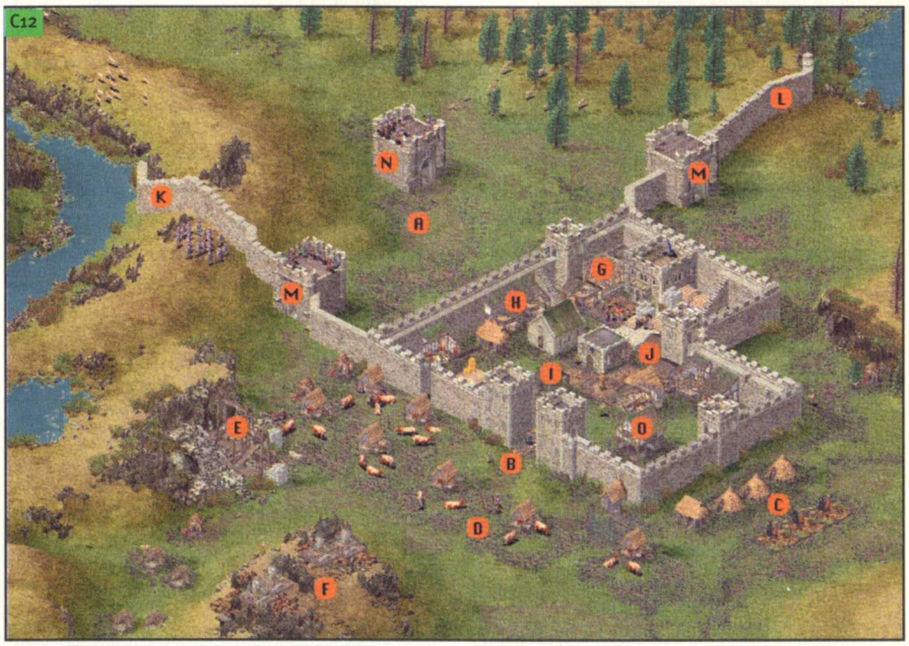
La rançon

Le Roi a été capturé et pour le sauver d'une mort certaine, vous devez amasser 6 000 pièces d'or en échange de sa libération. La tâche ne sera pas aisée car les troupes du Serpent feront tout leur possible pour vous en empêcher **(C12).**

Commencez par sélectionner l'ensemble de vos arbalétriers (9 au total). Avec ce petit groupe, approchez-vous de la forteresse adverse qui se trouve plus à l'est. Dès que vous pourrez cibler les archers ennemis perchés sur les remparts, prenez position sur le terrain et éliminez à distance tous vos adversaires **(A).** Le mur du fort situé à gauche du portail n'ayant plus de défense, envoyez vos tireurs ainsi que vos massiers en direction du corps de garde de cette forteresse **(B).** Avec vos massiers, détruisez au plus vite cet édifice.

Vos arbalétriers, quant à eux, se chargeront de tirer sur les archers encore présents dans l'enceinte. Le passage accessible, entrez dans le fort et faites le nettoyage en éliminant la totalité des troupes armées ennemies. Cela fait, tous les biens de ce campement seront en votre possession. Emmenez le reste des hommes qui sont restés en retrait auprès de leurs compagnons d'armes. Il vous faut collecter 6 000 pièces d'or pour atteindre votre objectif de mission. En assiégeant le château, vous avez déjà pu collecter 1 000 pièces. Il vous en manque donc 5 000 !

Sans perdre de temps, prélevez des taxes auprès des villageois (Impôts Moyens) et créez **3 Masures** et **3 Ours dansant** à l'extérieur du fort **(C).** Ensuite,



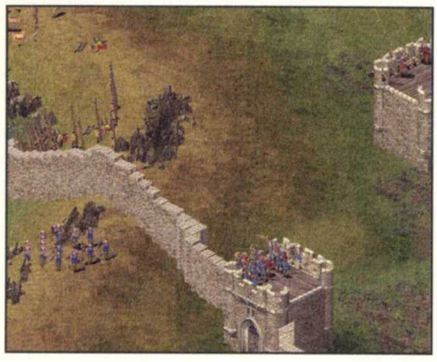
CARTE – LA RANÇON –

A : Position des arbalétriers
B : Position de vos troupes
C : Masure & Ours dansant
D : Ferme laitière supplémentaire
E : Carrière
F : Mine de fer
G : Armurerie
H : Atelier de flécher
I : Atelier de forgeron
J : Atelier de tourneur de perches
K : Première palissade de pierre
L : Seconde palissade de pierre
M : Grand corps de garde en pierre pour les murailles
N : Grand corps de garde en pierre
O : Édifice de la Place du Marché

bâtissez **5 Fermes laitières supplémentaires (D)** ainsi **qu'une Carrière (E) et une Longe de bœuf.** Sur le minerai de fer, construisez **2 Mines de fer supplémentaires (F)**. À l'intérieur du fort, bâtissez **une Armurerie (G), 3 Ateliers de fléchers (H), 1 Atelier de forgeron (I)** et **2 Ateliers de tourneurs de perches (J).** Pour chaque artisan flécher, ordonnez de fabriquer uniquement des arbalètes. À présent, il est temps de créer une grande palissade de pierre pour fortifier vos défenses. Bloquez l'accès à votre fort en partant du rivage à l'ouest jusqu'à la palissade gauche de votre fort **(K).** Faites de même pour la palissade arrière du campement. Le mur devra se prolonger jusqu'à la forêt plus au nord **(L).** Sur chacune de ces palissades, placez **un Grand corps de garde (M).**

À LA LOUPE
Pour renforcer efficacement votre défense, ayez au moins 20 archers et 20 arbalétriers.

Cette opération effectuée, **détruisez une petite partie du mur qui sépare le grenier et les fermes laitières**. Cela permettra à vos fermiers d'arriver au grenier sans perdre de temps inutile. Les troupes du Serpent ne devraient pas tarder à attaquer. Postez l'ensemble des archers sur le premier corps de garde près du rivage. Vos massiers resteront en arrière, au pied de la tour où sont postés vos tireurs. Ensuite, sélectionnez un maximum d'arbalétriers dans la caserne et positionnez-les sur le deuxième corps de garde, à proximité de la forêt. Après cette première attaque (repoussée sans difficulté), bâtissez un nouveau grand corps de garde que vous placerez entre la première tour et la deuxième **(N)**. Cela fait, envoyez tous vos arbalétriers sur ce grand corps de garde (12 à 13 hommes) et préparez-vous aux assauts répétés de l'ennemi.



Votre défense placée à ces endroits vous donnera un avantage certain face à l'adversaire.

Au fur et à mesure des combats, ajoutez de nouvelles unités archers. Sur votre grand corps de garde près du rivage, il devrait y avoir au moins 20 archers et 6 arbalétriers. Après chaque combat, n'oubliez pas de réparer vos murailles. Au cas où l'adversaire parviendrait à franchir cette défense, utilisez vos massiers pour stopper leurs avancées. Au cours de la bataille, votre réserve de nourriture risque de diminuer rapidement. Si c'est le cas, prélevez moins de taxes (Impôts faibles) pour éviter que votre cote de popularité ne s'effondre. Votre quantité d'armes se remplira également très vite. Pour remédier au problème de stockage, construisez **2 Armureries** supplémentaires, dès que vous en aurez l'occasion.

À LA LOUPE
Tant que vous ne parviendrez pas à collecter 6 000 pièces d'or, les troupes du Serpent vous attaqueront.

Après le second message du Serpent, votre trésorerie a dû collecter au minimum 2 500 pièces d'or. Une partie de vos arbalétriers ne survivront pas aux attaques, faites en sorte qu'il y ait toujours des tireurs remplaçants sur ce grand corps de garde central (12 à 13 hommes). La défense que vous avez postée sur les deux principaux corps de garde sera infaillible ! (20 archers et 6 arbalétriers sur la tour près du rivage et 13 arbalétriers sur la tour centrale). Malgré les attaques persistantes du Serpent, votre défense tiendra bon. Dès que vous atteindrez les 4 000 pièces d'or, sélectionnez la **Place du Marché (O)** et **vendez tous vos stocks de fer (72 unités)** ainsi que **toutes vos armes (22 unités).** Vous réussirez ainsi à amasser plus de 6 000 pièces d'or et du même coup, vous remporterez la victoire !

Les yeux du Serpent

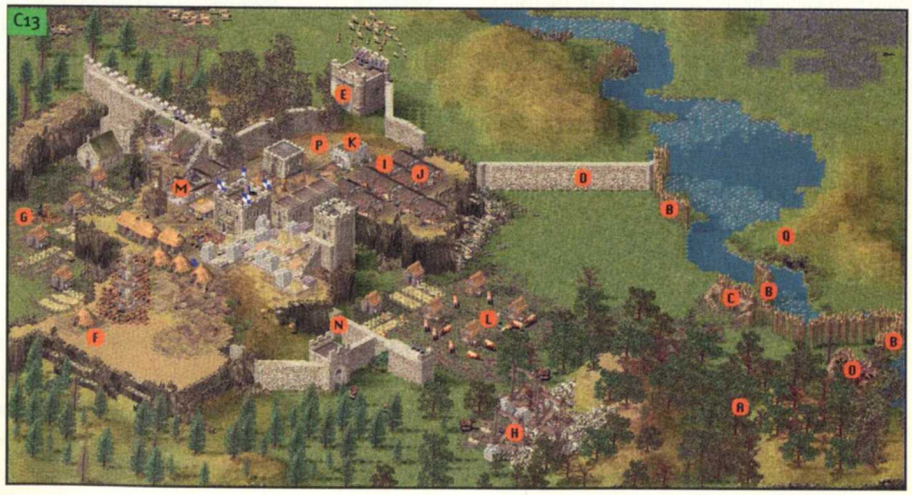
Il ne vous reste plus qu'un comté à conquérir pour vous débarrasser définitivement du Serpent. Celui-ci s'est retranché dans sa forteresse à l'abri de toute attaque ennemie. Vous devez établir un campement et le fortifier avant de commencer vos assauts. Agissez vite et faites attention aux troupes du Loup et du Porc qui viendront prêter main-forte à leur allié ! (C13)

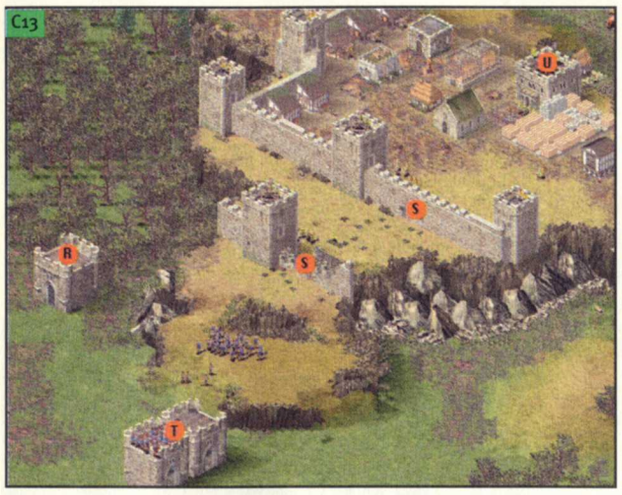
Vos ressources de départ se composent de **185 points de bois, 61 points de pierre, 800 points d'or** et **178 points de nourriture**. La première chose à faire est de renforcer la défense de votre forteresse. Sélectionnez l'ensemble des arbalétriers et dirigez-vous à l'est, vers la forêt où sont présents quelques ours **(A)**. Éliminez ces bêtes sauvages au plus vite puis plantez des troncs d'arbres sur les trois premiers passages qui permettent l'accès à votre rive **(B)**. Vous forcerez ainsi la plupart des ennemis à faire un détour avant d'arriver à votre campement. Placez **un Corps de garde en bois** au centre de cette palissade, et postez vos arbalétriers dessus **(C)**.

Cela fait, construisez un mur de pierre partant de la colline près des fermes laitières jusqu'à atteindre

CARTE – LES YEUX DU SERPENT–

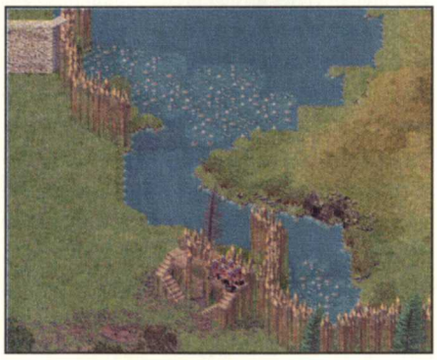
A : La forêt
B : Palissade de bois
C : Corps de garde en bois
D : Muraille
E : Grand corps de garde en pierre
F : Masure
G : Ours dansant
H : Carrière
I : Atelier de flécher
J : Atelier de tourneur de perches
K : Guilde des mécaniciens
L : Ferme laitière supplémentaire
M : Boulangerie
N : Partie du mur à détruire
O : Corps de garde
P : Catapulte
Q : Position des troupes





CARTE (SUITE)
– LES YEUX DU SERPENT–
R : Grand corps de garde en pierre
S : Muraille adverse
T : Corps de garde
U : Le Serpent

la rive plus à l'est, à proximité de votre dernière palissade de bois **(D).** Ensuite, rendez-vous au niveau de votre caserne et bâtissez **un Grand corps de garde en pierre** en bas de la colline **(E)**, et prolongez la muraille pour isoler votre fort. Sans perdre un instant, **prélevez des taxes** auprès des villageois (Impôts faibles), créez **une Masure (F), un Ours dansant (G), 2 Carrières (H), 2 Longes de bœuf, 3 Ateliers de Fléchers (I), 3 Ateliers de Tanneurs (J) et une Guilde des mécaniciens (K)**. L'accès à cet édifice s'effectue en cliquant sur l'icône de la Tour (bâtiments du château) puis sur celle de l'Arbalète (bâtiments militaires). Pour chaque artisan Flécher maintenant disponible, demandez de fabriquer uniquement des arbalètes.



Votre première ligne de défense doit être placée à ces endroits.

Enfin, sélectionnez dans la caserne l'ensemble des archers mis à votre disposition (il y a en 8). Placez ces tireurs sur le grand corps de garde en pierre, ajoutez à cette défense 5 autres archers que vous trouverez sur la tourelle près des réserves. Pour plus de sécurité, positionnez vos massiers au pied du corps de garde. Les troupes du Porc vont engager les hostilités. Grâce à vos palissades de bois, la plupart des ennemis vont faire un détour et vous attaquer de front par l'accès nord de votre forteresse. Vos archers n'auront aucun mal à se débarrasser de ces adversaires. L'autre partie de l'armée, quant à elle, essayera de détruire vos murs de bois à l'est pour atteindre votre campement.

Si vous avez bien suivi les instructions et posté les arbalétriers à cet endroit, vous repousserez cette première attaque sans difficulté. Après chaque bataille, n'oubliez pas de réparer ou de reconstruire les murailles ou les palissades endommagées. Le premier assaut repoussé, **ajoutez une Masure** et augmentez également votre rendement de nourriture en créant **2 Fermes laitières supplémentaires (L) et 2 Boulangeries (M)**. Pour faciliter le passage des fermiers vers le grenier, détruisez une petite partie du mur de pierre situé entre les fermes laitières et l'entrée sud-est du campement **(N)**. Afin de renforcer votre défense au niveau des palissades de bois, construisez un second corps de garde que vous placerez près du tout premier mur que vous avez bâti **(O)**. Envoyez également de nouveaux arbalétriers (6 hommes) pour prêter main-forte à la troupe déjà présente. Dès que votre cote de popularité atteindra la barre des 60, **stoppez la collecte d'impôts**.

Détruisez une partie du mur qui sépare les fermes laitières et le grenier.

L'armée du Porc va continuer à vous attaquer ! Pour vous préparer à leurs assauts répétés, cliquez sur la guilde des mécaniciens puis sélectionnez **4 Mécaniciens**. Ensuite, avec deux de ces hommes, construisez **2 Catapultes (P)**. Pour manipuler les appareils, vous devez choisir un mécanicien et cliquer sur les catapultes. Effectuez cette opération avec les deux mécaniciens restant. Pour l'instant, laissez ces machines de siège sur place. Votre réserve de ressources va rapidement être pleine, n'oubliez pas d'en construire une autre si le cas se présente. Poursuivez votre croissance en bâtissant **une Masure supplémentaire**, et dans la foulée sélectionnez dans la caserne **7 nouveaux arbalétriers**. Emmenez ces tireurs vers la palissade de bois à l'est.

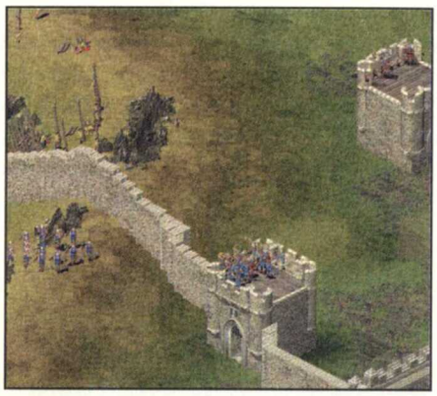
À LA LOUPE
Pensez à construire de nouvelles réserves et des armureries lorsque celles-ci seront pleines.

Dès que votre popularité reviendra à 100, **prélevez une nouvelle fois des taxes** (Impôts faibles) puis créez dès que possible **1 Atelier de forgeron, 3 Mines de fer** et **3 Ateliers de tourneurs de perches**. Jonglez avec les taxes de manière à obtenir assez d'argent pour constituer une armée. Pensez toujours à arrêter la collecte d'impôts en atteignant une barre de popularité de 60, et à recommencer le prélèvement lorsque votre cote reviendra à 100. **Ajoutez 2 Masures** pour accroître votre population ainsi que **2 Fermes laitières** et **3 Boulangeries** pour les nourrir. Ensuite, avec l'or accumulé, constituez une armée composée de **22 arbalétriers, 15 archers, 35 massiers, 20 lanciers** et **5 catapultes** (dont 2 que vous avez déjà construites).

Cette troupe mise en place, envoyez-la assiéger le château du Serpent au nord-est, et ce juste après l'une des attaques du Porc. En atteignant la rive voisine restez en position **(Q)**. Construisez sans tarder **un Grand corps de garde (R),** à gauche de la colline qui donne accès à la forteresse ennemie. Tout de suite après, sélectionnez vos archers et vos arbalétriers et courez vous poster sur cet édifice. Ensuite, ciblez et tirez sur les deux balistes adverses perchés sur les tourelles. Dès que ces machines seront détruites, servez-vous de vos catapultes pour détruire les 2 murs de la palissade du fort **(S)**. Les troupes du loup vont vous attaquer pendant cette opération. Protégez vos machines à l'aide des massiers et des lanciers.

Tout autour de la colline, des fosses à piques ont été posées. Vous ne pouvez pas les voir mais il existe un moyen de savoir où les pièges se situent. Il suffit de sélectionner une de vos constructions (par exemple créer une ferme à blé) et d'essayer de la bâtir au niveau de la colline. Les petites cases marron qui vont apparaître à l'écran, vous indi-

queront qu'il n'est pas possible de placer votre édifice à tel ou tel endroit, puisque des fosses sont déjà présentes !



À l'aide de vos 5 catapultes, pulvérisez les murailles du fort adverse.

Servez-vous de cette méthode pour repérer les fosses et sacrifiez quelques lanciers pour vous frayer un chemin jusqu'à la muraille. Les piques vont apparaître lorsque vos hommes tomberont dans le piège. Attention ! Tant que ces pièges seront visibles, ne franchissez pas les obstacles au risque de perdre inutilement d'autres unités. L'armée du Porc continuera à vous attaquer. Pour éviter de réduire votre armée en combattant, construisez **2 nouveaux Corps de garde (T)** et faites monter toute votre troupe dessus en attendant qu'un chemin soit accessible au niveau de la colline (un groupe d'archers et d'arbalétriers sur l'un et un groupe de massiers sur l'autre).

Après l'une des attaques du Porc et dès que les piques auront disparu, emmenez l'ensemble de vos hommes dans la forteresse. Assurez-vous d'abord que vos catapultes ont bien ouvert un passage au niveau des deux murs du fort. Ensuite, n'entrez pas dans le campement si vous n'avez pas au moins 25 massiers, 4 lanciers, 15 arbalétriers et 5 archers. L'idéal étant d'avoir un maximum de massiers et d'arbalétriers. À l'intérieur du fort, ne vous occupez pas des troupes en présence et préférez foncer droit sur le toit du château pour vous débarrasser au plus vite du Seigneur de ces lieux. Dès que vous aurez éliminé le Serpent **(U)**, votre victoire sera proclamée.

Le Col

Pour attirer vers vous une partie de l'armée du Porc, vous avez pour mission de conquérir l'un de ses territoires. La présence d'un fort dans le col de la montagne a été repérée par des éclaireurs. Vous devez donc renforcer la défense de ce campement et résister aux assauts de vos ennemis **(C14)**.

CARTE – LE COL–
A : Position des archers
B : Position des massiers

Vous débutez la mission avec **130 points de bois, 6 points de pierre, 150 points de nourriture** et **1 000 points d'or**. Sans tarder, envoyez un groupe d'hommes (7 archers) vers la première ligne de défense au sud-est **(A)**. Postez ces tireurs sur le corps de garde puis construisez **une Armurerie supplémentaire** ainsi que **3 Fermes laitières, 2 Ateliers de tanneur et 4 huttes de bûcherons.** L'armée du Porc va commencer son assaut. Avant que votre Scribe ne vous prévienne de l'attaque ennemie, faites sortir vos massiers au niveau de la longue rangée de piques **(B)**, et dès que vous verrez une ou deux tentes à siège apparaître, allez les détruire avant qu'elles ne se transforment en catapultes. Les mécaniciens vont arriver dans votre direction.

Profitez-en pour les éliminer. Laissez passer la troupe de massiers adverse en évitant le combat et attaquez-vous aux arbalétriers qui sont en retrait. Ensuite, retournez rapidement vers votre corps de garde et placez-vous derrière les fosses à pique pour attirer vos assaillants. Vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser du reste des survivants. Ce premier assaut repoussé, réparez les murs détruits et laissez le reste des massiers ainsi que votre troupe de lanciers à proximité de la longue rangée de piques.

Sans perdre de temps, créez **une Masure** dans le campement puis sélectionnez dans la caserne **6 nouveaux archers** que vous mènerez sur le corps de garde de la première ligne de défense. Placez des fosses à piques (oubliettes) le long de la muraille et aux endroits où les pièges ont été dévoilés, à même le sol. Une tente à siège va apparaître lorsque votre Scribe vous préviendra du deuxième assaut de l'ennemi. Réitérez la même stratégie que précédemment. Détruisez la tente avant qu'elle ne devienne une catapulte, puis laissez passer les massiers adverses et chargez-vous des mécaniciens et des archers ennemis. Occupez-vous ensuite des arbalétriers sans vous attarder sur les autres unités en présence. Même s'il vous reste que très peu de lanciers et de massiers, débarrassez-vous d'un maximum d'arbalétriers. Vos archers se chargeront du reste des troupes du Porc.

Avec une telle défense, vous parviendrez à pulvériser l'armée du Porc !

Après votre deuxième victoire, réparez la muraille de pierre et recrutez **une dizaine d'archers supplémentaires** ainsi que **10 Massiers**. Emmenez vos tireurs sur le corps de garde de la première ligne de défense, et le reste des troupes à l'endroit où se trouvait la longue rangée de fosses à piques. Une nouvelle fois, réitérez la même stratégie tactique en vous occupant uniquement des tentes à siège, des mécaniciens et des archers ennemis. Vos tireurs, quant à eux, n'auront aucune difficulté à vous débarrasser du reste des troupes adverses. Cet assaut repoussé, envoyez **10 archers et 7 massiers de plus** sur le terrain. Regroupez les nouveaux tireurs sur la tourelle d'enceinte ou les remparts, et les autres soldats auprès de leurs compagnons. Construisez au plus vite **une troisième Armurerie** et réparez les murs détruits. Ensuite, placez d'autres oubliettes le long de la muraille et sur le terrain.

À l'attaque de l'ennemi, vos massiers se chargeront des unités d'archers, arbalétriers et mécaniciens sans se confronter aux autres troupes. Vos archers, quant à eux, s'occuperont principalement des massiers adverses et des tireurs ennemis survivants. Avec une armée de 34 archers, 16 massiers, 2 arbalétriers et une baliste, vous pourrez venir à bout de cet ultime assaut...

Se frayer un chemin

Vous devez vous frayer un chemin à travers le comté du Porc. Il faudra prendre d'assaut le corps de garde du château ennemi à l'aide de béliers,

CARTE – RETRAITE–

A : Hutte de bûcheron	**E : Pommeraie**	**I : Atelier de tourneur de perches**	**L : Douve empoisonnée & oubliette**
B : Position des archers	**F : Gisements de brai**	**J : Premier Brasier**	**M : Potence**
C : Armurerie	**G : Atelier de flécher**	**K : Second Brasier**	**N : Corps de garde**
D : Caserne	**H : Ateliers de forgeron**		

disperser votre garnison et éliminer toute trace d'adversaire.

Vous n'aurez qu'un temps limité avant l'arrivée des troupes du Porc. Sans perdre une seconde, sélectionnez l'ensemble des archers et regroupez-les avec vos arbalétriers. Ensuite, attaquez-vous à la première ligne de défense de l'ennemi. Pour cela, restez à bonne distance et ciblez les archers et les arbalétriers adverses. Commencez par la tour de gauche et finissez par la dernière tourelle à droite. Des massiers vont essayer de vous stopper. Dès qu'ils seront à votre portée, tirez-leur dessus puis retournez à vos cibles principales. Lorsqu'il ne restera plus que quelques tireurs ennemis sur la tourelle tout à droite, envoyez un groupe de lanciers pour recouvrir les douves au niveau du pont-levis.

Toujours avec vos tireurs, approchez-vous de la muraille et ciblez les archers et les autres arbalétriers perchés sur les remparts de la deuxième ligne de défense. Une fois le pont-levis accessible, envoyez votre bélier pour le détruire. Regroupez également l'ensemble de vos lanciers, massiers et tunneliers derrière ce bélier. À la destruction de cet édifice, des soldats du Porc seront là pour vous accueillir. Faites reculer le bélier et laissez vos troupes vous débarrasser de ces sbires. Cela fait, envoyez votre machine de siège démolir le corps de garde, et avec le reste de vos tireurs éliminer les archers encore vivants.

Si par malheur le bélier venait à être détruit, regroupez toutes vos troupes et attaquez-vous à cet édifice. Servez-vous des tunneliers pour rapidement venir à bout du corps de garde. Une fois qu'un passage sera accessible, franchissez-le avec tous vos hommes puis commencez le massacre en divisant votre armée pour attaquer l'ensemble des ennemis armés dans le fort. N'oubliez pas que le temps vous est compté ! Dès que tous les soldats adverses seront vaincus, votre victoire sera proclamée.

POUR LE ROI ET LE PAYS

Retraite

Vous devez tenir l'armée du Porc à distance, le temps que les moines retrouvent la pierre dont ils ont besoin. Repoussez les assauts adverses et amassez 200 pierres pour finir la mission **(C16)**.

Vos biens de départ se composent de **80 points de nourriture, 600 points d'or, 30 points de pierre** et **106 points de bois**. Construisez sans tarder à proximité de la réserve, **une Masure** et **2 Fermes laitières**. Ensuite, allez plus à l'est pour bâtir **4 huttes de bûcherons (A)** près des arbres. Cela fait, rendez-vous au sud-ouest et sur le tas de rochers, créez **2 Carrières** et **2 Longes de bœuf**. Cette tâche effectuée, prélevez des taxes (impôts faibles) et regroupez l'ensemble de vos archers sur la tourelle d'enceinte **(B)**. Après le premier message du Porc, créez **une Armurerie (C) et une Caserne (D).** À l'assaut des massiers ennemis, laissez vos archers les accueillir. Dès qu'ils seront dans l'enceinte de votre campement, regroupez les moines et attaquez vos assaillants. Faites de même avec les soldats armés de lances.
Cette bataille remportée, construisez **une deuxième Masure, 2 Pommeraies (E)** ainsi que **3 Gisements de brai (F)** dans le marais juste devant

la tour d'enceinte. Ensuite, **ajoutez 2 Ateliers de fléchers (G), un Atelier de forgeron (H) et un Atelier de tourneur de perches (I).** Lorsque vous en aurez la possibilité, **placez 3 Arbalétriers** et **3 Archers supplémentaires** sur le rempart à droite de la tourelle d'enceinte, puis placez **un Brasier (J)**. Le deuxième assaut du Porc ne devrait pas tarder ! Cette fois, attendez que le gros des troupes de l'ennemi marche sur les douves empoissées (traces noires à même le sol) pour décocher vos flèches sur ces liquides inflammables. Le feu consumera une partie de l'armée adverse. Chargez-vous des survivants à l'aide des moines postés à l'entrée de votre campement.

À LA LOUPE

Plus vite vous amasserez des pierres, plus vite vous terminerez la mission. Il est donc important de créer des carrières et de nombreuses longes de bœuf.

Après cette deuxième victoire, **replacez des Douves empoissées** à proximité de l'entrée du campement et aux endroits précédemment empruntés par les ennemis. Enrôlez **8 archers** et **3 arbalétriers de plus** et postez-les sur le rempart à gauche de la tourelle. **Ajoutez un Brasier** sur ce rempart **(K)**. Lorsque votre cote de popularité atteindra la barre des 65, stoppez la collecte d'impôts. Construisez **une Masure**, puis réitérez la même stratégie d'attaque que précédemment en décochant des flèches enflammées sur les douves empoissées. Dès que l'ennemi battra en retraite, construisez **4 Longes de bœuf supplémentaires** à proximité des carrières, puis placez de nouvelles douves empoissées sur le terrain, ainsi que des oubliettes à proximité de l'entrée du campement **(L)**.

Voici une défense qui risque bien de donner du fil à retordre aux troupes du Porc.

Cela fait, créez **4 potences (M)** derrière le château et **une Réserve**. Dès que possible, engagez **7 archers et 8 arbalétriers** puis placez ces tireurs sur la tourelle d'enceinte et sur le rempart de droite.
La bataille suivante sera rude, mais grâce aux douves et aux oubliettes, bon nombre d'ennemis succomberont avant de pouvoir atteindre votre château. La victoire entre vos mains, construisez **une deuxième Armurerie** puis **bâtissez une longue palissade de bois** fermant l'accès de votre fort par le côté gauche et le côté droit. De chaque côté de la palissade, créez un Corps de garde en bois **(N)**. Vérifiez bien (surtout vers les collines) que toutes les issues sont bloquées. Désormais, seule l'entrée de votre campement sera accessible par l'ennemi. Avant de recevoir un message du Porc, replacez des douves empoissées sur le terrain, puis sélectionnez dans la caserne **9 massiers et 8 archers**. Les tireurs se posteront sur le rempart de droite, tandis que les autres resteront en position au niveau des oubliettes (près de l'entrée).

À LA LOUPE

La clé de votre défense réside dans les douves empoissées, les oubliettes mais également dans le nombre d'archers (30) et d'arbalétriers (25).

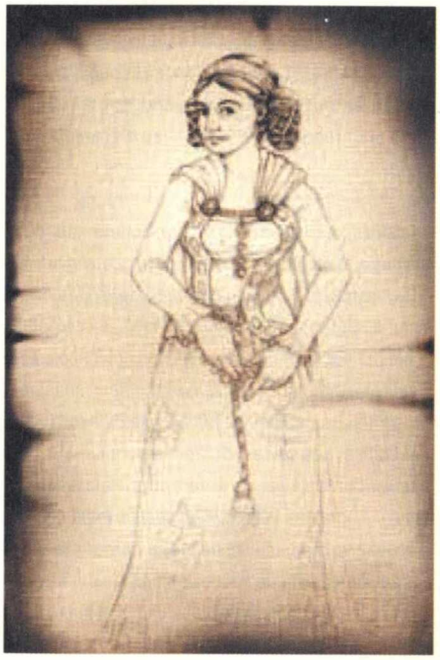
À l'attaque de l'armée du Porc, laissez passer les massiers adverses sur les douves, vos tireurs se chargeront de les éliminer avant qu'ils ne puissent réagir. Dès que vous verrez la troupe des arbalétriers et des lanciers ennemis entrer dans la zone de vos douves empoissées, décochez vos flèches enflammées pour faire jaillir les flammes de l'enfer ! Le gros de l'armée sera consumé par le feu, et vous pourrez aisément vous débarrasser des survivants restant. S'ils parviennent tout de même à passer ce barrage, lancez vos massiers à leur poursuite. Après la bataille, vérifiez que vos longes de bœuf sont toujours présentes. S'ils ont été détruits, reconstruisez-les. À ce niveau, vous devriez avoir amassé au moins 140 points de pierre.

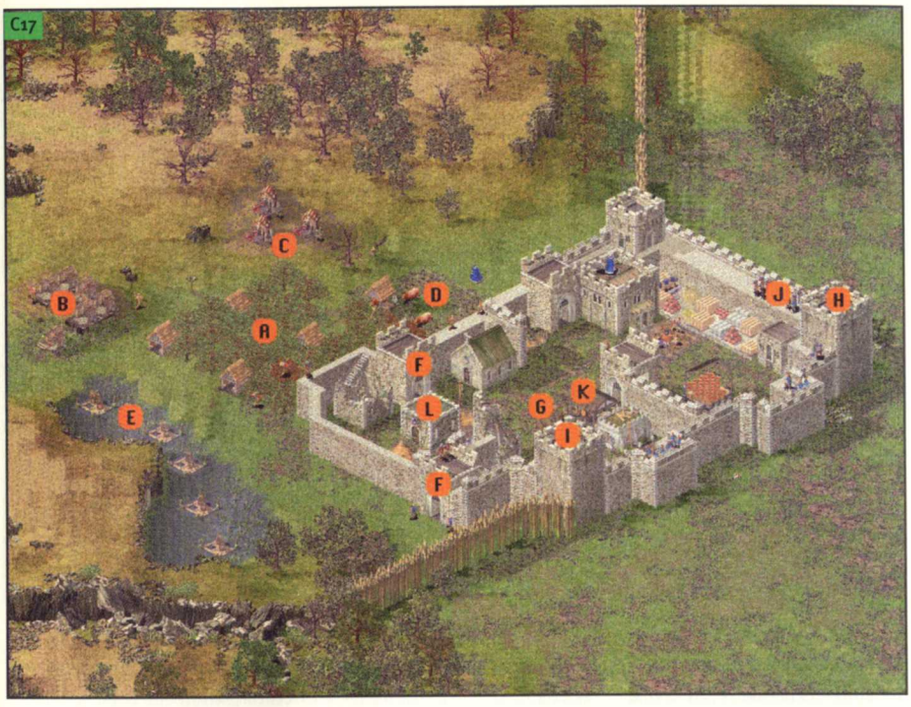
Postez **6 nouveaux arbalétriers** sur le rempart de droite et n'oubliez pas de replacer des douves empoissées, voire des oubliettes si nécessaire. Le prochain assaut adverse arrivera plus vite que vous ne le pensez ! Réitérez la même stratégie de combat pour repousser cette attaque. Si après votre bataille, le grenier est plein, construisez-en un autre. Vous allez bientôt obtenir une quantité de pierres suffisante (200) pour terminer la mission. Mais avant de crier victoire, il va falloir anéantir la dernière troupe ennemie. Placez sur le terrain de nouvelles douves, et utilisez la totalité de votre stock de bois pour créer des oubliettes à proximité de l'entrée de votre campement. Comme d'habitude, laissez venir les massiers du Porc, puis décochez vos flèches enflammées sur les douves dès que les arbalétriers adverses seront sur le terrain piégé. Votre victoire sera proclamée dès que vous obtiendrez 200 points de pierre.

Bacon fumé

Vous devez utiliser les ressources que vous avez rassemblées pour reconstruire et défendre l'ancien monastère. De nouvelles armes sont désormais disponibles pour repousser les attaques de l'armée du Porc **(C17)**.

Vos ressources de départ se composent de **222 points de pierre, 131 points de bois, 62 points de nourriture** et **1 000 points d'or**. Pour commencer, construisez **une Masure, 4 Pommeraies (A), 6 Huttes de bûcherons (B), 3 Postes de chasse (C),**





CARTE – BACON FUMÉ–

A : Pommeraie
B : Hutte de bûcheron
C : Poste de chasse
D : Ferme laitière
E : Gisement de brai
F : Petit corps de garde en pierre
G : Fonderie à huile
H : Première Baliste
I : Deuxième Baliste
J : Position des arbalétriers
K : Atelier de flécher
L : Caserne

une Ferme laitière (D) et **3 Gisements de brai (E)**. Reconstruisez ensuite les murs détruits et bâtissez un **Petit corps de garde en pierre** pour chacun des deux passages donnant accès au campement à l'est **(F)**.
Une tour carrée a été endommagée dans la partie sud du fort. Détruisez-la pour en bâtir une nouvelle. À l'intérieur du campement, créez une Guilde des mécaniciens, puis **recrutez 13 mécaniciens**.

Avec 9 d'entre eux, cliquez sur la fonderie à huile **(G)**. Cela fait, placez sur la grande tour carrée au nord, **une Baliste (H)** et 2 mécaniciens pour l'entretenir. Faites de même pour la tour au sud **(I)**. Sans perdre de temps, réunissez l'ensemble de vos arbalétriers sur le rempart nord du fort **(J)**. À l'ouest de votre fort (à gauche de l'écran), il y a une grande forêt. Pour empêcher l'ennemi d'y pénétrer, plantez une grande palissade de bois partant de votre campement et se terminant tout à fait au nord du terrain. Bloquez également l'accès sud de votre forteresse. Au fur et à mesure que vos 9 mécaniciens auront rempli leurs seaux d'huile bouillante, emmenez-les près des archers. Postez 5 de ces hommes le long de la muraille crénelée, 2 autres sur la grande tour carrée, et 2 derniers sur le corps de garde au sud.

Placez vos constructions du côté ouest de la forteresse.

Les troupes du Porc vont engager les hostilités ! Elles attaqueront par les flancs nord et sud de votre fort. En premier lieu, détruisez leur bélier à l'aide de votre baliste. Ensuite, dès que vos ennemis seront au pied de votre muraille, déversez votre huile dans leur direction. Vous vous débarrasserez ainsi d'un grand nombre d'adversaires. Servez-vous enfin des arbalétriers pour nettoyer le secteur. Si malgré vos efforts, l'ennemi parvient à pénétrer dans votre forteresse, accueillez-le avec vos moines. Tout de suite après la proclamation de votre victoire, construisez rapidement **3 Ateliers de fléchers (K)** et **une Caserne (L)** dans le campement. Vérifiez que vos édifices sont intacts. Si ce n'est pas le cas, reconstruisez-les. Cela fait, prélevez des taxes auprès des villageois (Impôts Faibles). Lorsque votre Scribe vous préviendra de l'arrivée imminente des troupes du Porc, placez un Brasier sur le rempart juste à gauche de la tour carrée du Nord (M). Ensuite, sélectionnez dans la caserne 5 archers et emmenez-les à cet endroit.

Tout comme précédemment, occupez-vous d'abord des béliers ennemis avec votre baliste et vos archers. Chargez-vous après du reste des troupes avec les mécaniciens, les arbalétriers et les archers. Vos moines resteront en retrait, au cas où l'adversaire réussirait à franchir votre première ligne de défense. Cette bataille remportée, sélectionnez dans la caserne **10 hallebardiers** et **13 archers**. Placez 6 de ces nouveaux tireurs le long des remparts situés entre les deux tours carrées, et les 7 autres sur le rempart au nord (près des arbalétriers). Posez à chacun de ces emplacements **un Brasier**. Réparez ensuite votre fortification.
Faites attention à votre cote de popularité et lorsque celle-ci atteindra la barre des 60, stoppez la collecte d'impôts. Au troisième assaut de l'ennemi, réitérez la même stratégie de défense et cette fois regroupez les hallebardiers avec les moines.

Pour protéger votre fortification, posez des douves empoisonnées et des oubliettes à l'extérieur de la muraille.

Cette bataille remportée, réparez les dégâts causés par l'adversaire. Construisez ensuite **une Masure** supplémentaire puis enrôlez **12 archers de plus** et postez-les sur la tour carrée au nord. Sur cette même tour, si votre baliste a été détruite, créez-en une nouvelle. Cette tâche effectuée, placez des douves empoissées sur le terrain, aux emplacements où les ennemis ont eu l'habitude d'attaquer. Posez également le maximum d'oubliettes, quitte à ne plus avoir de stock de bois ! Lorsqu'un grand nombre d'ennemis se présentera sur le terrain piégé, décochez vos flèches enflammées et tirez sur les douves empoisonnées. Finissez vos ennemis à l'huile bouillante et laissez vos arbalétriers et le reste des archers achever ces sbires. La victoire sera vôtre après la débâcle de l'armée du Porc.

Fin du Porc

Le Porc ne possède plus qu'un seul comté. Il est temps de lui faire mordre la poussière pour tous les crimes qu'il a commis. Votre mission va consister à assiéger le château adverse et à neutraliser cette larve **(C18)**.

Commencez par rassembler vos archers et arbalétriers et postez-les près des lanciers qui sont situés plus à gauche de l'écran **(A)**. De cette position, attendez tranquillement l'arrivée des massiers adverses. Dès qu'ils seront dans votre ligne de mire, éliminez-les un par un ! Sur le terrain tout autour de la forteresse, vous remarquerez de la terre désherbée. Ne vous y aventurez surtout pas avant d'avoir éliminé tous les archers ! Il s'agit de douves empoisonnées ou d'oubliettes. Si vous y mettez les pieds, les archers du Porc se feront une joie d'allumer un feu de camp.

De là où vous vous situez, vous pouvez vous débarrasser des ennemis perchés sur les deux tours carrées à gauche du pont-levis **(B) (C)**. En gardant une bonne distance, vos adversaires ne pourront pas riposter. Les tireurs mis hors d'état de nuire, continuez à cibler les ennemis de la première ligne de défense en vous dirigeant un peu plus au nord. Lorsqu'il ne restera plus d'arbalétriers sur la tour tout à fait à droite, occupez-vous des archers juste derrière qui sont postés sur les remparts (façade droite du fort).

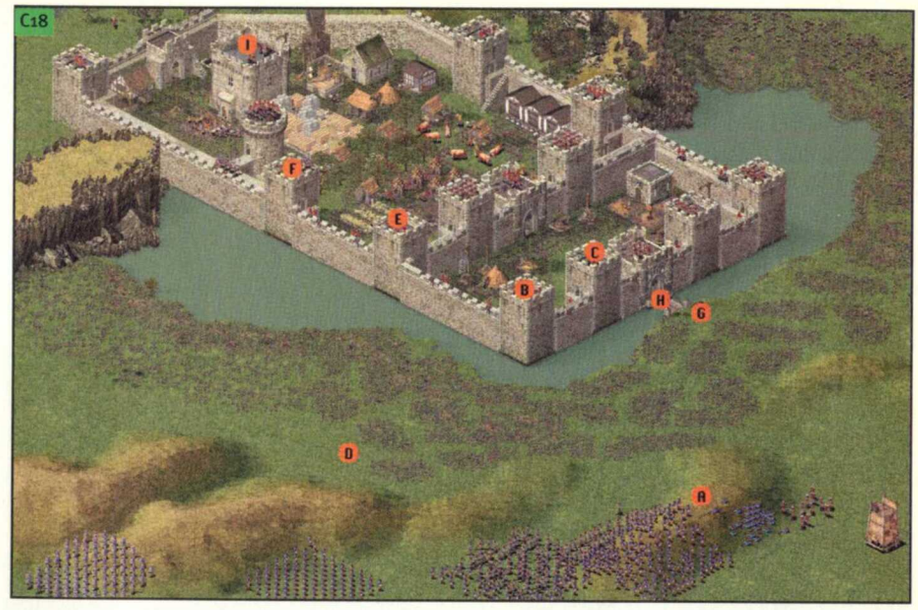
À LA LOUPE

Pour cette mission, la stratégie employée peut sembler un peu longue mais c'est un bon moyen de minimiser vos pertes en hommes.

Pour les archers postés sur les remparts, si vous ne parvenez pas à les cibler, cliquez sur l'ensemble de vos tireurs puis sur l'option "Attaquer ici". Il s'agit d'une icône représentant une épée dans la fenêtre en bas à gauche de l'écran.

Cette option va faire apparaître un cercle définissant la zone de ciblage de vos flèches. Tout ce qui se trouvera dans ce périmètre sera une cible. Cette opération effectuée, rendez-vous à l'ouest (façade gauche du fort). Afin d'éviter de servir de cible mouvante, longez le terrain par le bas. Cela fait, approchez-vous le plus possible des terres désherbées sans y mettre les pieds et de cette position (D), décochez vos flèches sur les ennemis perchés sur la tour carrée où est présente une baliste (E). Ensuite, occupez-vous de la tour jumelle qui est à gauche (F). Pour les archers postés sur les remparts, si vous ne parvenez pas à les cibler, cliquez sur l'ensemble de vos tireurs puis sur l'option "Attaquer ici". Il s'agit d'une icône représentant une épée dans la fenêtre en bas à gauche de l'écran.

Cette option va faire apparaître un cercle définissant la zone de ciblage de vos flèches. Tout ce qui se trouvera dans ce périmètre sera une cible potentielle. Ces unités ennemies éliminées, rendez-vous au pont-levis. Celui-ci va se fermer à votre arrivée. Approchez-vous alors au maximum de la rive qui vous sépare du pont et de cette position **(G)**, décochez vos flèches en direction de la deuxième ligne de défense du fort. Débarrassez-vous d'abord des arbalétriers à droite, puis des archers sur le corps de garde et enfin terminez votre assaut sur les ennemis postés sur la tour carrée. Chargez-vous également des archers présents sur la tour carrée située tout à droite, juste derrière la seconde ligne de défense ennemie.



CARTE – FIN DU PORC–

A : Position des troupes
B : Ennemis présents sur la tour carrée
C : Ennemis présents sur la tour carrée
D : Position des tireurs
E : Baliste ennemie
F : Tour carrée adverse
G : Position des tireurs
H : Pont-levis
I : Le Porc

Les lignes défensives ennemies étant hors d'état de nuire, votre armée pourra commencer l'assaut final !

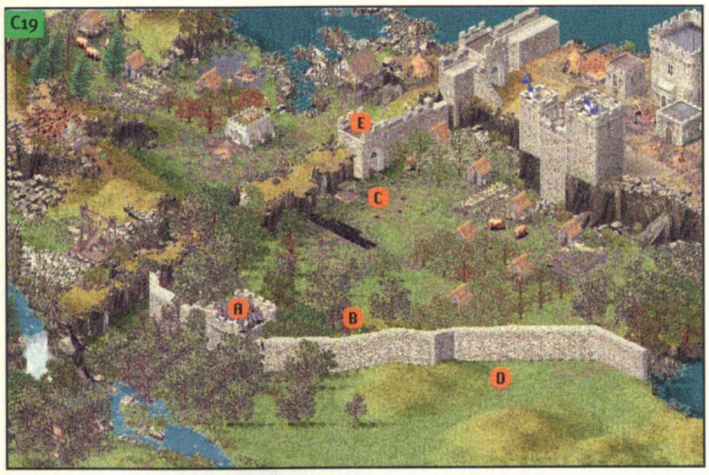
Vos adversaires hors d'état de nuire, faites venir une dizaine de lanciers et recouvrez les douves pour atteindre le pont-levis **(H)**. Ensuite, détruisez le premier portail à l'aide de votre bélier. Débarrassez-vous alors des chiens en présence grâce à quelques massiers. Cela fait, menez vos arbalétriers et arches devant le corps de garde et décochez vos flèches en direction des tireurs ennemis perchés sur la grande tour à gauche. Faites de même avec les adversaires sur la tour de droite. Attaquez ensuite le corps de garde à l'aide du bélier.

Lorsque celui-ci s'effondrera, réunissez l'ensemble de votre armée et courez droit au château ! Dispersez vos troupes pour vous débarrasser des soldats du Porc en faction sur les remparts. Le gros de votre armée se rendra sur le toit du château où est présent le seigneur des lieux. L'ennemi à abattre n'est autre que le Porc **(I)**, dès que vous l'aurez terrassé, vous remporterez la victoire !

Attrapez le Loup

Les troupes du Loup ne vont pas cesser de vous attaquer. Pour cette mission, vous devrez fortifier votre campement et résister aux assauts répétés de votre pire ennemi **(C19)**.

Dès le début de la partie, sélectionnez dans la caserne **5 archers**. Ensuite, sans perdre une seconde, regroupez tous vos militaires (chevaliers, archers, arbalétriers et mécaniciens) à l'extérieur du camp. Construisez au plus vite **une Muraille de pierre** à



CARTE – ATTRAPPEZ LE LOUP –

A : Grand corps de garde
B : Catapulte
C : Deuxième ligne de défense
D : Muraille à l'est
E : Brasier

proximité de la rivière qui vous sépare de la rive voisine. Pour permettre à vos hommes de protéger ce mur, créez un **Grand corps de garde (A)**. Dirigez l'ensemble de vos tireurs sur cet édifice et placez dessus plusieurs **Brasiers**. Avant que l'assaut ne débute, sélectionnez **2 hommes** dans la guilde des mécaniciens. Faites-leur construire une catapulte près de votre mur d'enceinte **(B)**. Pendant la bataille, construisez au plus vite près du château, **3 Ateliers de fléchers**, et **3 Ateliers de tourneurs**. Retournez ensuite auprès de vos troupes , sélectionnez la catapulte puis choisissez comme projectile les carcasses de vaches. Envoyez-les en direction des chevaliers et des cavaliers. La puanteur dégagée par ces cadavres fera tituber plus d'un ennemi.

Cette muraille de pierre vous servira de première ligne de défense.

Dès que vous aurez repoussé cette attaque, réparez votre corps de garde et remplacez les murs détruits. Avant que le deuxième assaut ne débute, bâtissez près du fort **5 Pommeraies**. À l'arrivée de l'armée ennemie, ciblez le plus gros des troupes à l'aide de la catapulte (toujours avec les projectiles de vaches). Si les chevaliers se présentent à votre muraille, continuez de leur envoyer vos carcasses. Cette nouvelle bataille remportée, réparez les dégâts causés par l'adversaire, et ajoutez-y une couche de protection supplémentaire pour renforcer votre défense.

Cela fait, battez en retraite avec l'ensemble de vos archers et arbalétriers jusqu'à la deuxième ligne de défense (là où sont posées des oubliettes à même le sol). Recrutez un maximum d'archers (au total vous devriez pouvoir obtenir 25 à 30 tireurs) et postez-les à cet endroit **(C)**. À l'aide de 2 nouveaux mécaniciens, **construisez une Catapulte supplémentaire.**

Votre première catapulte restera à sa position initiale en attendant l'arrivée des troupes du Loup. Dès qu'elles apparaîtront à l'écran, envoyez vos carcasses de vaches. Essayez de viser le plus grand nombre d'archers et d'arbalétriers. Si ces tireurs commencent à se déplacer et à se diriger vers la muraille plus à l'est **(D)**, servez-vous de vos archers pour les cibler de la position où vous vous trouvez (utilisez l'option "Attaquer ici"). Prêtez main-forte à vos compagnons avec la catapulte et lorsque vous verrez que leur nombre se réduit, orientez tout de suite vos projectiles en direction des chevaliers et des cavaliers.

Votre muraille risque de ne pas tenir très longtemps ! Si vous pressentez que l'ennemi va réussir à détruire ces murs, emmenez toute votre armée derrière la deuxième ligne de défense puis en vous postant sur le corps de garde, continuez à décocher vos flèches dans leur direction. Ajoutez sur cet édifice **des Brasiers (E)** et utilisez vos catapultes pour vous débarrasser au plus vite de ces sbires. Enfin, vos mécaniciens pourront se servir de l'huile bouillante sur les ennemis qui se présenteront sous votre corps de garde. Après avoir repoussé cet ultime assaut, vous remporterez la victoire.

Gémissements et grincements de dents

Vous avez pris position dans l'un des anciens châteaux du Loup. Bien que celui-ci soit fortifié, il n'est pas dit que vous pourrez indéfiniment repousser l'attaque de votre pire adversaire. Il va falloir agir très vite et vous débarrasser des unités les plus dangereuses si vous souhaitez garder votre tête sur les épaules.

Dès le début de la partie, bâtissez **une Masure** puis sélectionnez dans la caserne 4 cavaliers. Envoyez ces hommes à l'extérieur du fort, à proximité de la zone d'attaque de l'ennemi. Sans perdre de temps, recrutez **13 arbalétriers et 7 archers** que vous placerez sur le corps de garde situé en première ligne de votre défense. Sur cet édifice, vous ajouterez **plusieurs Brasiers**. Postez également le long des remparts, les mécaniciens qui portent des chaudrons remplis d'huile bouillante. Le premier assaut des troupes du loup ne va pas tarder !

Emmenez vos cavaliers à cet endroit et dès que vous verrez apparaître les tentes de siège à gauche, détruisez-les !

Au signal d'alerte de votre Scribe, sélectionnez vos cavaliers et détruisez au plus vite les tentes de siège avant que celles-ci ne se transforment en machine de guerre. Pulvérisez-les tous et surtout éliminez les mécaniciens qui sont seuls habilités à diriger ces engins. Évitez le combat avec les hommes armés adverses, vous ne feriez pas le poids face au nombre en présence. Dès que vous aurez terminé votre tâche, occupez-vous si possible des tunneliers avant qu'ils n'atteignent votre campement.

À LA LOUPE

Avant l'ultime assaut de l'ennemi, vous pouvez augmenter les taxes pour enrôler le plus de soldats possible.

Cela fait, retirez-vous du champ de bataille et laissez votre première ligne de défense se charger du reste de l'armée du Loup. Après la débâcle de l'ennemi, réparez les murs détruits (rajoutez une ou deux couches de mur pour renforcer votre défense), puis sélectionnez dans la caserne **3 nouveaux cavaliers, 14 archers et 8 arbalétriers**. Comme précédemment, placez vos cavaliers à l'extérieur

et vos tireurs sur les tourelles. Dans l'enceinte du château, **faites construire une Catapulte** par deux de vos mécaniciens et placez cette machine derrière votre première ligne défensive.

À l'attaque de l'ennemi, réitérez la même stratégie que celle décrite précédemment. À l'aide de vos cavaliers, débarrassez-vous d'abord des tentes de sièges puis chargez-vous des tunneliers. Votre catapulte s'occupera d'envoyer des carcasses de vaches lorsque les troupes du Loup seront à sa portée. Pour le reste, vos tireurs pourront se débrouiller seuls pour la défense du fort. N'oubliez pas que vous avez des chaudrons d'huile bouillante. Si un grand nombre d'adversaires est au pied de la muraille, déversez votre liquide !

Après cette terrible bataille, réparez rapidement vos murs et si vous n'avez plus de pierres, servez-vous de palissades de bois pour bloquer l'accès à votre campement. Posez des **Douves empoisonnées** tout autour des murailles du fort (aux endroits où l'ennemi a eu l'habitude d'attaquer) et derrière la première ligne défensive. Dans la caserne, sélectionnez **3 cavaliers, le maximum de chevaliers (au moins 24) et des arbalétriers.** Emmenez vos cavaliers à l'extérieur du campement et renouvelez la tactique d'attaque contre les tentes de siège et les tunneliers. L'ensemble de vos chevaliers, quant à eux, resteront près de la caserne. Cette bataille sera très difficile et vous devrez avoir l'œil sur tout le terrain. Dès que vous aurez fait votre possible pour détruire les tentes de siège et éliminer les tunneliers, chargez en direction des archers. Pendant ce temps, sur votre première ligne de défense, préparez vos huiles bouillantes pour l'arrivée imminente de l'ennemi.

Si vous n'avez plus assez de pierres pour réparer les murs détruits, utilisez des palissades de bois.

Déversez vos chaudrons quand vous apercevrez un grand nombre d'adversaires au pied de votre muraille. Les archers, que vous avez postés à proximité de brasiers, devront cibler les douves empoisonnées lorsqu'ils verront s'approcher les chevaliers et les cavaliers du Loup. Servez-vous également de la catapulte pour envoyer des carcasses de vaches sur les troupes qui sont groupées. Votre première défense risque de s'effondrer malgré vos efforts. Continuez de protéger votre campement, et si votre seconde ligne défensive tombe sous l'assaut de l'adversaire, envoyez votre armée de chevaliers pour empêcher leurs avancées. Si besoin est, archers et arbalétriers devront prêter main-forte à leurs compagnons d'armes. Cet ultime assaut repoussé, vous pourrez crier victoire !

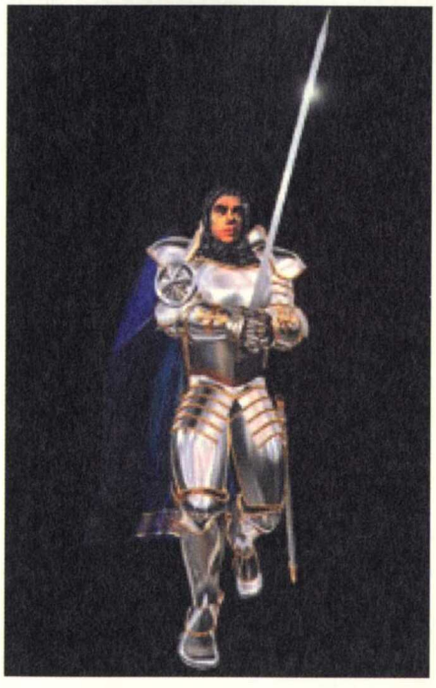
CARTE – VENGEANCE FINALE –

A : Première position des tireurs	**G : Archers ennemis présents sur la tour**	**M : Trébuchet**
B : Deuxième position des tireurs	**H : Rive**	**N : Position des tireurs**
C : Baliste ennemie	**I : Catapulte ennemie**	**O : Ennemis présents sur la tour ronde**
D : Catapulte ennemie	**J : Bord de la falaise**	**P : Carrière**
E : Troisième position des tireurs	**K : Troisième ligne de défense**	**Q : Tour carrée à l'ouest du château**
F : Deuxième baliste ennemie	**L : Tour carrée de droite**	

La vengeance finale

L'attaque finale face au Loup est arrivée ! Votre ennemi s'est réfugié dans sa dernière forteresse. Celle-ci est parsemée de douves empoisonnées. Il faudra donc faire très attention aux archers adverses qui sont équipés de brasiers. Le roi vous a donné le commandement de ses troupes armées. C'est le moment de lui prouver votre bravoure et de prendre d'assaut ce fort réputé imprenable **(C21)**.

Commencez par regrouper l'ensemble de vos tireurs et postez-les à proximité du beffroi en première ligne **(A)**. De cette position, attendez l'arrivée des Massiers pour les pulvériser les uns après les autres. Lorsque les cavaliers sortiront du fort, occupez-vous d'eux à l'aide de vos lanciers. Dès que



l'adversaire n'aura plus de cavaliers, placez vos tireurs près de la petite forêt à l'ouest du beffroi et de cet endroit **(B)**, décochez vos flèches en direction de la baliste **(C)** et de la catapulte **(D)** de l'ennemi, qui sont perchées sur les tours. Ces machines détruites, continuez de cibler les archers et arbalétriers adverses encore présents sur la première ligne de défense.

De cette position, vos tireurs pourront facilement vous débarrasser de la première ligne de défense ennemie.

Au fur et à mesure que ces ennemis tomberont, d'autres tireurs viendront prendre leur place. Poursuivez votre attaque et lorsqu'il ne restera plus un seul homme du Loup sur les tours rondes et corps de garde du fort, rendez-vous vers la façade de gauche de la forteresse. Faites bien attention à ne pas trop vous approcher du fort et ne marchez pas sur les terres désherbées. Lorsque vous serez assez près **(E)** pour cibler la baliste de la seconde ligne de défense **(F)** ainsi que les archers sur la tour voisine **(G)**, décochez vos flèches. Occupez-vous ensuite de la catapulte sur la tour ronde un peu plus à gauche.

Cela fait, approchez-vous de la rive **(H)** et chargez-vous de la catapulte présente sur la tour carrée au niveau de la deuxième ligne défensive ennemie **(I)**. Après cette opération, dirigez vos tireurs vers le bord de la falaise près de la mer plus à gauche **(J)**. Durant votre parcours, évitez de mettre les pieds sur les terrains désherbés. Il suffirait qu'un archer ennemi décoche une flèche enflammée dans cette zone, pour qu'une partie de vos troupes finisse en fumée. Cet emplacement va vous permettre d'atteindre la baliste d'une des tours rondes de la troisième ligne défensive adverse **(K)**.

Lorsque vous serez dans le fort, construisez 2 trébuchets qui vous serviront à attaquer la dernière tour de défense ennemie à proximité du château.

Maintenant, retournez vers la toute première ligne de défense et approchez-vous du pont-levis. Ensuite, tirez en direction des ennemis encore présents sur les deux tours carrées à droite **(L)**. Après les avoir éliminés, envoyez 3 de vos mécaniciens construire un trébuchet près du pont-levis **(M)**. Votre machine en place, détruisez la tour ronde sur la falaise à droite (là où sont postés d'autres archers). Durant votre parcours, faites bien attention où vous mettez les pieds. Des oubliettes ont été posées pour vous piéger !

Cette cible hors d'état de nuire, utilisez les lanciers pour couvrir les douves et ensuite, servez-vous des béliers afin de détruire le corps de garde. Dès que ce portail tombera, envoyez vos lanciers pour éliminer les quelques gardes encore présents dans ce secteur et les chiens enragés. Cette tâche effectuée, emmenez l'ensemble de vos tireurs sur la grande tour carrée à droite **(N)**. De cette position, vos pourrez vous débarrasser des ennemis postés sur la tour ronde plus à l'ouest **(O)** ainsi que des chevaliers présents au pied du corps de garde de la deuxième ligne de défense.

Avec vos béliers, démolissez ce corps de garde puis à l'aide de vos mécaniciens, construisez **2 Trébuchets** près de la carrière à droite **(P)**. Ils auront comme impératif de cibler et de détruire la petite tour carrée située à l'ouest, près du château **(Q)**. Pulvérisez enfin la dernière ligne de défense et avec l'ensemble de votre armée, montez sur le toit du château et éliminez le seigneur des lieux. Félicitations ! Vous avez réussi à renverser la terrible armée du Loup. Désormais grâce à vous, le peuple pourra à nouveau vivre une nouvelle ère paisible et sereine, sans guerre et sans haine...

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 8

N°9 + de 1700 trucs et astuces pour vos jeux
13 solutions complètes : Baldur's Gate 2, Dark Reign 2, De Sang Froid, Dracula 2, Egypte 2, Escape From Monkey Island 4, Half Life Generation (dont Opposing Force), La Machine à Voyager dans le Temps, Metal Gear Solid, Quake III, Roller Coaster Tycoon, Rome, Star Trek Elite Force.

N°8 + de 1800 trucs et astuces pour vos jeux
12 solutions complètes : Devil Inside, Diablo II, Les Sims, Louvre l'ultime malédiction, Messiah, Nocturne, Odysée, Planescape Torment, Pompéï, Prince of Persia 3D, Star Wars : la menace fantôme, Vampire.

N°7 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Age of Empire II, Atlantis 2, Aztec, Dracula, Faust, Half-Life : Opposing Force, Gabriel Knight 3, Homeworld, Indiana Jones et la machine infernale, Paris 1313, Swat 3, The Nomad Soul, The Longuest Journey, Tomb Raider IV : La Révélation finale.

N°6 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half- Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. n°4 et n°5 PC-Matos 39 FF

Les hors-série n°1, n°2 et n°3 sont épuisés

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN (0,15 €)) **- E-MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 15,09 €* (99 F) (12,04 € + 3,05 € de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6 - ❑7 - ❑8 - ❑9

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos"** n° : ❑4 - ❑5 au prix de 7,47 €* (49 F) l'exemplaire (5,95 € + 1,52 € de port.)

M.❑ Mme❑ Mlle❑

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19 ❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ **Ville :** .....

Tél. fixe : ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ **Tél. portable :** ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

e-mail

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par :
Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Expire fin : ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

PS44A1

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 2,21 F TTC/min (0,34 €)**- Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 2,21 F TTC/min (0,34 €)

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 1,52 € supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net
« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (LES NUMÉROS 1 À 24 INCLUS SONT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES II	32, BO7
AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS	40
ALERTE ROUGE 2	40
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	43
AMERICAN MC GEE'S ALICE	41
ATLANTIS 2	32, BO7
AZTEC	32, BO7
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	BO9
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30
BALDUR'S GATE 2	40
BALDUR'S GATE 2 FIN	41
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL	43
BLACK & WHITE	42
BLADE RUNNER	BO3
BLAIR WITCH / VOLUME 1	41
BLAIR WITCH / VOLUME 2	41
BLAIR WITCH / VOLUME 3	41
BRAINDEAD 13	BO1
CAESAR II	BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	BO3
CHINE	BO4
CLIVE BARKER'S UNDYING	42
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	BO1
COUPE DU MONDE 98	BO3
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 1)	42
COSSACKS EUROPEAN WAR (CAMPAGNE 2)	43
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	BO4
CRIMSON SKIES	41
D	BO1
DARK REIGN 2	38, BO9
DARK PROJECT II	38
DARKSTONE	31
DE SANG FROID	BO9
DESPERADOS	42
DEUS EX	39
DEVIL INSIDE	BO8
DIABLO II	38, BO8
DINO CRISIS	39
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32, BO7
DRAGON LORE	BO1
DRACULA II	39, BO9
DRAKAN	31
DUNE 2000	BO4
DUNGEON KEEPER	BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	BO3
ÉGYPTE II	39, BO9
EMPEREUR : LA BATAILLE POUR DUNE	43
EVIDENCE	BO1
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4	40, BO9
F1 2000	37
F1 RACING SIMULATION	BO3
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	BO3
FALLOUT 2	25
FAUST	32, BO7
FINAL FANTASY 7	BO3
FINAL FANTASY VIII	35
FORCE COMMANDER	37
FRANKENSTEIN	BO1
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7
GIANTS	42
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	BO4
GROUND CONTROL	38
GUNMAN CHRONICLES	41
HALF LIFE	BO4
HALF LIFE BLUESHIFT	43
HALF LIFE GENERATION	BO9
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	BO3
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HITMAN, TUEUR À GAGES	41
HOMEWORLD	32, BO7
ICEWIND DALE	39
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	BO4
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA MACHINE A VOYAGER DANS LE TEMPS	BO9
LA ROUTE DU TEMPS	35
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 3	28
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
L'ODYSSÉE	38
LES FOURMIS	37
LES SIMS	BO8
LES VISITEURS	BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO8
MARTIAN GOTHIC	39
MAX PAYNE	43
MDK2	37
MESSIAH (2E PARTIE ET FIN)	37, BO8
METAL CONFLICT	39
METAL GEAR SOLID	40, BO9
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MYST	BO1
MYST III	43
NEED FOR SPEED 3	BO4
NOCTURNE	BO8
NO ONE LIVES FOREVER	42
ODYSÉE	BO8
OPÉRA FATAL	37
OPÉRATION FLASHPOINT	43
PARIS 1313	35, BO7
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35, BO8
POMPEI	BO8
PRINCE OF PERSIA 3D	BO8
PROJECT IGI	41
QUAKE III	34, BO9
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	41
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	BO4
RIVAL REALMS	25
ROAD TO INDIA	42
ROLLER COASTER TYCOON	BO9
ROME	37, BO9
SAM & MAX	BO1
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SOLDIER OF FORTUNE	37
SPACE QUEST VI	BO1
SPYCRAFT	BO1
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR TREK ELITE FORCE	BO9
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO8
STUPID INVADERS	41
SWAT 3	35, BO7
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
THE NOMAD SOUL	33, BO7
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
TIME MACHINE	37
TITANIC	BO4
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (1E PART)	37
TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (2E PART)	38
TOMB RAIDER : SUR LES TRACES DE LARA CROFT	40
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
TRICHE TRASH	42
UNREAL	BO3
VAMPIRE	38, BO8
WARWIND	BO1
WING COMMANDER PROPHECY	BO3
X-FILES THE GAME	BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
ZORK GRAND INQUISITOR	BO3

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****** ** 3615 et 3668 : 2,21 F TTC/min (0,34 €).

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN (0,15 €)) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 ❑40 ❑41 ❑42 ❑43 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 7,47 €**(*) (49 F) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE «**BEST OF PC SOLUCES**» : ❑ N°1 ❑ N°3 ❑ N°4 ❑ N°5 ❑ N°6 ❑ N°7 ❑ N°8 ❑ N°9 **AU PRIX DE 7,47 €**(*) (49 F) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑

NOM : _____ PRÉNOM : _____ ANNÉE DE NAISSANCE 19__

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TÉL. FIXE : _____

TÉL. PORTABLE : _____ ADRESSE E.MAIL : _____

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° _____ EXPIRE FIN _____

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : _____ FF

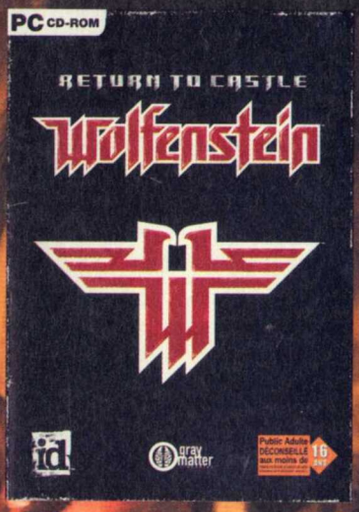
SIGNATURE OBLIGATOIRE

PS44A2

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 1,52€ supplémentaires (8,99€) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

Return to Castle WOLFENSTEIN



Éditeur : Activision

Développeur : ID

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Décembre 2001

Config. mini : PII 400, 128 Mo de RAM

Le moins que l'on puisse dire est que ce jeu était attendu ! B.J. Blazkowicz, le soldat d'élite du B.O.S., va être envoyé derrière les lignes ennemies pour vérifier la véracité de certaines informations. Le IIIe Reich serait en train de mener des recherches génétiques et des cérémonies paranormales ! Bien que cela semble impensable, vous allez aider B.J. à remplir ses missions d'espionnage et de destruction.

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

Merci à Manu pour son aide.

Retrouvez les "Cheat Codes" pour ce jeu dans la rubrique "Triches Trash".

Bien que nous ayons essayé d'être le plus précis possible, vous risquez de voir apparaître des ennemis à des endroits où nous ne les avons pas vus. L'explication est simple : les soldats allemands ont tendance à se déplacer facilement si vous faites trop de bruit, par exemple.

Solution réalisée en mode "Ça va défourailler à mort !"

MISSION 1 : SINISTRES PRÉSAGES

ÉPISODE 1 : L'ÉVASION !

Objectif 1 : Vous échapper du donjon.
Objectif 2 : Trouver la sortie vers le donjon.

LES 7 ZONES SECRÈTES

1 : détruisez le sol de la chambrée située dans la cour.
2 : détruisez les planches tout en bas de la tour.
3 : détruisez la carte dans la salle des transmissions.
4 : détruisez le mur dans le couloir sous le salon.
5 : actionnez le porte-chandelles dans la salle de la fenêtre ouverte.
6 : détruisez le tableau d'Adolf H. dans la salle de briefing.
7 : activez la gravure gauche dans le couloir après la salle de briefing.

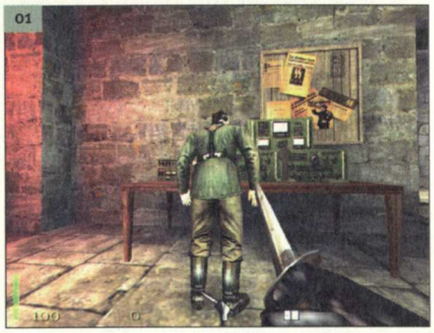
LES 9 TRÉSORS

1er lingot d'or :
dans la 1re zone secrète.
2e et 3e lingots d'or :
dans la 3e zone secrète.
4e, 5e et 6e lingots d'or :
dans la 5e zone secrète.
7e et 8e lingots d'or :
dans la 6e zone secrète.
Calice en argent :
dans la 7e zone secrète.

SORTIR DE LA PRISON

Après avoir neutralisé le garde, ramassez son Luger puis engagez-vous dans le couloir. Vous arriverez dans une salle avec deux cages accrochées au plafond. Tournez à droite, montez par l'escalier puis poursuivez jusqu'à la grille. Observez, par l'ouverture à droite, les mouvements du docteur Zee (le médecin-bourreau) et attendez qu'il aille se laver les mains. À ce moment-là, ouvrez la grille, ruez-vous sur lui et poignardez-le en silence. Au-dessus du lavabo, vous apercevrez une note concernant l'interrogatoire. Tournez-vous à droite, ouvrez la grille en face de vous pour sortir de la prison et ainsi remplir votre 1er objectif.

Tournez à gauche, montez la volée de marches pour atteindre une intersection. Vous apercevrez un garde armé d'une mitraillette dans la salle suivante. Attendez qu'il ait discuté avec le préposé à la radio et qu'il disparaisse par l'autre issue pour entrer dans la pièce. Approchez-vous du préposé



Ce n'est pas une position flatteuse, mais bon...

à la radio discrètement **(01)** et poignardez-le sans que les autres gardes s'en aperçoivent. Récupérez son Luger, la mitraillette MP40 dans le râtelier de gauche ainsi que le chargeur de 9 mm juste à côté. Engagez-vous dans le couloir où le garde à la mitraillette est parti et arrêtez-vous à l'entrée de la salle suivante. Postez-vous à gauche juste derrière l'encadrement, munissez-vous de la mitraillette et abattez le garde à droite. Ne bougez pas et attendez que le second garde vienne dans votre ligne de mire **(02)** pour le neutraliser. Récupérez le Luger et la MP40, lisez la note accrochée au mur concernant la sécurité, puis montez par les escaliers. Ouvrez la porte pour atteindre les remparts.

Fire !!!

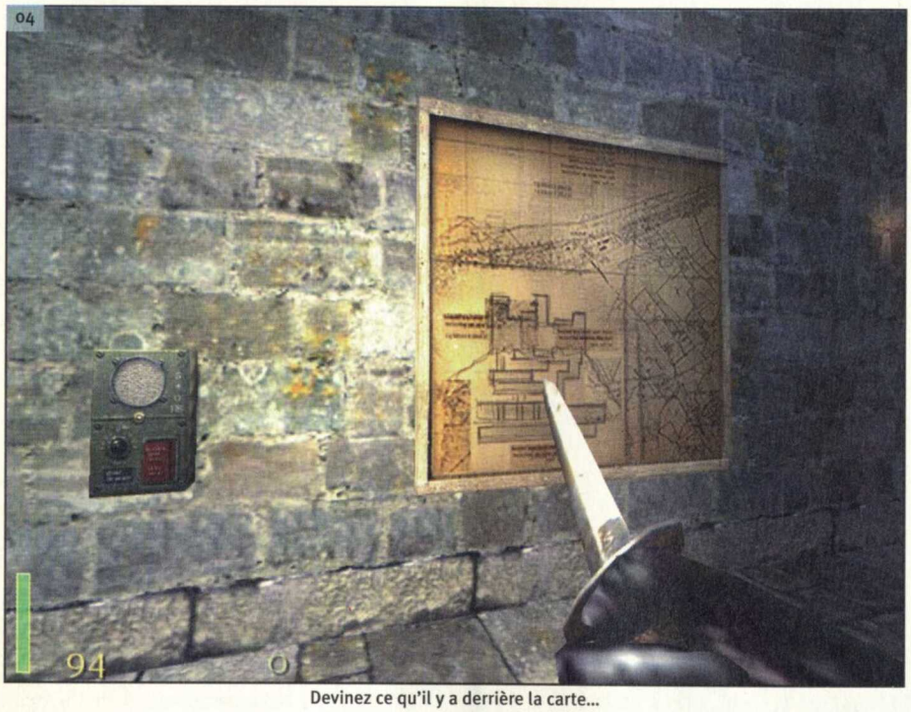
LA COUR ET LA TOUR

Observez les va-et-vient de la sentinelle patrouillant sur la terrasse où flotte le drapeau et attendez qu'il vous tourne le dos pour sortir du bâtiment. Tournez-vous à droite, montez sur le rebord puis laissez-vous tomber sur le petit toit. Descendez ensuite dans la cour et ouvrez la porte située sous le petit toit pour entrer dans une chambrée. Éliminez les deux soldats près du poêle puis fouillez la pièce : vous trouverez 4 MP40 (2 sur les soldats et 2 dans le râtelier), 3 grenades et 2 trousses de secours. Observez attentivement le sol entre les deux lits du milieu car, en détruisant quelques pierres, vous trouverez la 1re zone secrète contenant le 1er lingot d'or **(03)**. Sortez de la chambrée en faisant attention de ne pas vous faire repérer par la sentinelle, traversez la cour et montez la première volée de marches.

La 1re zone secrète et le 1er lingot.

Ouvrez la porte à gauche pour pénétrer dans l'escalier en colimaçon et descendez tout en bas. Inutile de vous occuper de la porte car elle vous ramène

à la prison. Utilisez votre couteau pour détruire les planches soutenant le panneau "munition". Cela vous permettra de trouver la deuxième zone secrète ainsi que 2 chargeurs de 7.92. Remontez silencieusement (accroupi) les marches et neutralisez le garde vous tournant le dos au couteau. Récupérez sa MP40 puis montez d'un étage. Ouvrez la porte éclairée en rouge et suivez le couloir pour atteindre la salle des transmissions. Attendez que l'officier parte vers la droite pour abattre le soldat, puis neutralisez l'officier sans qu'il puisse faire sonner l'alarme. Récupérez les armes au sol, les munitions et les



Devinez ce qu'il y a derrière la carte...

trousses de secours sur les étagères, puis prenez la paire de jumelles sur la table. Approchez-vous de la carte accrochée au mur **(04)** près du bouton d'alarme et détruisez-la pour faire apparaître la 3e zone secrète ainsi que 2 lingots d'or.

Retournez dans l'escalier et montez au sommet de la tour. Ouvrez la porte, accroupissez-vous puis partez à droite. La sentinelle sera postée au niveau des créneaux : neutralisez-la puis regardez en direction du chemin de ronde. Vous apercevrez un soldat muni d'un Mauser. Éliminez-le puis utilisez la tour métallique de transmission pour descendre. Allez récupérer le Mauser puis repérez la seule porte que vous pourrez ouvrir...

LES PASSAGES SECRETS

Ouvrez la porte et éliminez en courant l'officier près de la cheminée. Ne restez surtout pas à proximité de la porte car les soldats en dessous vont faire exploser le parquet ! Approchez-vous ensuite des trous dans le sol et neutralisez les deux soldats en embuscade ainsi que celui qui passera la porte quelques secondes plus tard. Laissez-vous tomber dans le trou, ramassez les armes, puis retournez-vous pour faire face à un mur. Tirez dessus pour le détruire, pénétrez dans la 4e zone secrète et fouillez la pièce pour récupérez de la nourriture, une trousse de secours et des grenades. Retournez dans le couloir précédent, ouvrez la porte et éliminez le soldat à genoux dans le hall aux armures. Dans le hall et le couloir de droite, c'est en tout cinq soldats et un officier qui seront alertés et qui tenteront de vous trouver. Après les avoir neutralisés et ramassé les armes, ouvrez la porte de droite dans le couloir pour entrer dans la salle de la fenêtre

Le 2e passage secret.

ouverte où vous attend un soldat. Abattez-le, fouillez l'armoire pour obtenir des grenades et une trousse de secours, puis intéressez-vous au porte-chandelles fixé de travers. En l'actionnant, vous allez ouvrir un passage secret **(05)** à côté de la cheminée. Il s'agit de la 5e zone secrète et vous y trouverez 3 lingots d'or.

Sortez de la salle, ouvrez la porte en face pour pénétrer dans la salle de briefing. Vous y trouverez de la nourriture chaude et un grand panneau avec des photos aériennes et un plan. Ce qui est vraiment intéressant, dans cette pièce, c'est la 6e zone secrète dissimulée derrière le tableau d'Adolf H. Prenez les 2 lingots d'or à l'intérieur puis sortez par la seconde issue. Vous arriverez dans un couloir. En face des fenêtres, vous apercevrez deux gravures sur le mur. Activez la gravure de gauche pour ouvrir celle de droite et ainsi révéler la 7e zone secrète **(06)**. Sur l'autel, prenez le Calice puis retournez dans le couloir. Poursuivez votre chemin pour atteindre deux portes : ouvrez celle de gauche pour entrer dans une chambrée où se trouvent 1 MP40, de la nourriture et 1 chargeur de 7,92. Sortez, ouvrez la seconde porte et terminez la première partie de la mission.

La 7e zone secrète.

ÉPISODE 2 : DANS LE CHÂTEAU

LES 4 ZONES SECRÈTES

1 : dans la salle à manger, activez le tableau et le levier, détruisez le drapeau au-dessus de la cheminée et montez sur une chaise.

2 : enfoncez une pierre sur le pilier central de la cave à vins afin de déplacer le casier à bouteilles.

3 : détruisez le plan puis le mur situé derrière dans la salle de l'officier des sous-sols du château.

4 : détruisez le mur de gauche dans la salle des générateurs au sous-sol du château.

LES 7 TRÉSORS

1er et 2e lingots d'or :
dans la 1er zone secrète.

3e et 4e lingots d'or :
dans la 3e zone secrète.

5e et 6e lingots d'or :
dans la 4e zone secrète.

Casque en or : dans la 4e zone secrète.

Objets bonus :
Bouteilles de Saint-Émilion 1938 : dans la 2e zone secrète.

LA SALLE À MANGER

Avancez dans le couloir et ouvrez la porte de droite pour pénétrer dans la salle à manger sans vous préoccuper de l'armurerie à droite. Avancez doucement dans le dos de l'officier et neutralisez-le au couteau. Activez le tableau puis utilisez le levier pour déverrouiller la 1re zone secrète. Retournez-vous et tirez une fois sur le drapeau au-dessus de la cheminée **(07)** pour apercevoir la cache. Prenez une chaise, posez-la sur la marche de la cheminée, bien au centre, puis montez sur la table. Sautez sur la chaise puis sautez sur place afin de récupérer les 2 lingots d'or.

L'emplacement de la 1re zone secrète.

Sortez de la salle à manger (car pour le moment vous ne pouvez pas entrer dans l'armurerie), tournez à droite et jetez un œil sur la grande salle. Vous verrez un soldat devant une fenêtre : attendez le moment propice, puis avancez discrètement dans son dos pour l'éliminer en silence. Retournez-vous, descendez les quelques marches, puis tournez à gauche pour apercevoir une porte sous une voûte.

LA PREMIÈRE ALERTE

Entrez dans la chambrée, éliminez les 2 soldats près du poêle puis fouillez la pièce. Prenez les armes et les trousses de secours puis sortez. L'alerte sera donnée (vous n'avez pas le choix, cela arrive à un moment ou à un autre), avancez jusqu'à l'intersection et jetez un coup d'œil à gauche **(08)** : vous apercevrez 2 soldats sur le pont de pierre et un autre dans le couloir. Neutralisez-les (au Mauser en pleine tête, il suffit d'une balle !), rendez-vous au bout du couloir et montez les marches de l'escalier en colimaçon. Éliminez le soldat dans la 1re cour, passez derrière les caisses, retournez-vous et neutralisez la sentinelle postée entre les deux tours. Traversez la cour, descendez les quelques marches et ouvrez la porte métallique.

L'alerte est donnée...

Allez au bout du couloir pour atteindre le pont de pierre, neutralisez l'officier embusqué derrière les caisses, traversez le pont, puis éliminez l'opérateur radio dans la salle suivante. Désactivez l'alarme en utilisant le boîtier à côté de l'officier, puis retournez dans la salle où se trouvait l'opérateur radio. Vous trouverez la commande électrique de l'armurerie **(09)** : activez-la, fouillez la pièce afin de récupérer un chargeur, puis sortez. Traversez le pont, tournez à droite, entrez dans la chambrée et fouillez-la. Vous trouverez de la nourriture, 1 MP40 et 2 chargeurs dans l'armoire métallique. Retournez dans la salle à manger et entrez (enfin !) dans l'armurerie. Récupérez tout le matériel puis retournez dans la 1re cour.

La commande électrique de l'armurerie.

SAINT-ÉMILION 1938...

Montez les marches, tournez à droite, puis montez par les deux escaliers et éliminez le soldat gardant la porte. Entrez, tournez à droite à l'intersection, puis ouvrez la porte de la bibliothèque. Récupérez la trousse de secours et le casque lourd dans l'armoire avant de sortir par la seconde issue. Descendez les escaliers en pierre pour atteindre les sous-sols du château. Engagez-vous dans le couloir, tournez à droite en direction du sellier (Weinkeller) et pénétrez-y. Éliminez les 2 soldats puis fouillez la pièce. Vous trouverez un casier à bouteilles actif mais, pour le moment, vous ne pouvez pas passer ! Retournez à la porte d'entrée, retournez-vous puis tournez un peu à gauche pour voir deux grands fûts de Sauternes **(10)**. Engagez-vous entre les fûts, puis scrutez le pilier pour découvrir la commande du cellier. Le casier à bouteilles se décalera, donnant accès à la seconde zone secrète ! Derrière les vitres, vous trouverez 3 bouteilles de Château St Émilion 1938 !

La solution se trouve entre les fûts.

LES SOUS-SOLS DU CHÂTEAU

Sortez du sellier et allez tout droit pour atteindre la salle principale des sous-sols. Neutralisez l'officier derrière la table, puis le soldat qui arrivera derrière. L'alerte sera donnée (pas le choix), éliminez les trois soldats qui arriveront à gauche avant de

descendre l'escalier. Engagez-vous dans le couloir pour atteindre une grille relevée, éliminez le soldat dans la chambrée en face, puis lancez une grenade dans le couloir à gauche pour faire exploser les bidons d'essence. Il faut impérativement vous débarrasser des 3 soldats dans le couloir, puis de l'officier dans la salle à gauche. Commencez à fouiller les pièces : dans la chambrée, vous trouverez des MP40 et une trousse de secours. Dans la salle de l'officier, il y a un repas froid, 1 MP40, 1 trousse de secours et, surtout, la 3e zone secrète !

11

La 3e zone secrète et...

Détruisez le tableau **(11)** où est accroché un plan, puis faites sauter le mur derrière. La cache recèle 2 lingots d'or ! Sortez par la porte à côté du drapeau, avancez et ouvrez la porte éclairée en rouge. Dans la salle des générateurs, faites sauter le bidon d'essence pour créer une brèche dans le mur **(12)**. Entrez dans la 4e zone secrète et récupérez les 2 lingots d'or ainsi que le Casque en or posés sur la table. Sortez de la pièce, en utilisant le levier près de la porte, et rendez-vous dans l'armurerie faire le plein de munitions et de points de vie. Sortez, tournez à gauche puis prenez à gauche à l'intersection. Montez les marches, activez la commande pour relever une seconde grille, puis suivez le couloir pour revenir dans la salle principale des sous-sols. Neutralisez le soldat qui apparaîtra à gauche, engagez-vous dans le couloir d'où il venait pour atteindre la cour intérieure.

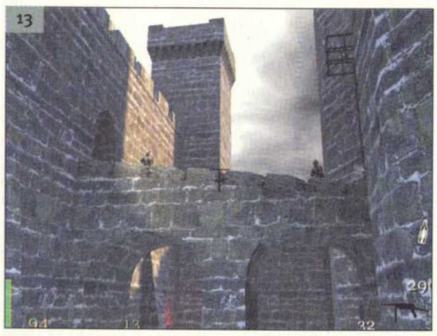
12

... l'entrée de la 4e.

LES COURS INTÉRIEURES

Abattez le soldat qui s'avancera vers vous, puis placez-vous aux commandes de la mitrailleuse **(13)**. Éliminez les soldats sur le pont et sous les arches, puis explorez la cour. Dans les deux chambrées, vous trouverez des MP40, 1 trousse de secours et 1 repas froid. Retournez dans la salle principale des sous-sols en faisant attention aux deux soldats qui seront présents, puis engagez-vous dans le couloir menant aux escaliers en pierre. Au sommet de ceux-ci, un soldat vous tendra une embuscade : neutralisez-le, ouvrez la porte de droite puis la porte en face pour revenir dans la 1re cour **(14)**. Éliminez tous les soldats, un à droite en sortant, un au fond de la cour, un entre les deux tours et un caché au pied des escaliers. Si vous n'avez pas "nettoyé" correctement le pont dans la seconde cour (avec la mitrailleuse),

13



Enfin une arme intéressante !

14

Les dernières défenses allemandes.

deux autres soldats apparaîtront de la voûte menant à la seconde cour. Engagez-vous sous la voûte, utilisez l'échelle métallique à droite au début du pont et montez entre les deux tours. Vous y trouverez des Mauser, bien sûr (sniper oblige...), mais aussi une trousse de secours. Descendez grâce à l'échelle, traversez le pont et ouvrez la porte à droite. Vous trouverez la fin du niveau au bout du couloir.

ÉPISODE 3 : TÉLÉPHÉRIQUE

Objectif 1 : Rétablir l'alimentation du téléphérique.
Objectif 2 : Sortir du château Wolfenstein.
Objectif 3 : Rencontrer Kessler au village de Wulfburg.

LE GÉNÉRATEUR ÉLECTRIQUE

Avancez, ouvrez la première porte à droite et entrez dans la chambrée. Récupérez le repas froid, les munitions ainsi que le Bock de bière. Retournez dans le couloir et allez au bout pour apercevoir une porte à double battant. Ouvrez-la pour accéder à la salle principale du téléphérique. Observez les va-et-vient du garde à droite **(15)**. Neutralisez silencieusement le mécanicien en face de vous, retournez-vous, détruisez (toujours au couteau) le boîtier d'alarme situé sur le mur, puis revenez vous cacher au niveau de la porte à double battant. Le garde reviendra et s'apercevra que le mécanicien a un problème : profitez-en pour l'éliminer au Mauser, puis tournez-vous à gauche pour neutraliser le soldat qui arrivera de la porte de gauche. Longez la paroi à droite et éliminez les deux soldats restant près du baraquement en bois. Entrez dans ce dernier pour manger un repas froid si vous en avez besoin, puis allez ouvrir la porte d'où est sorti le soldat pour atteindre un escalier.
Au pied de l'escalier, vous arriverez dans la salle du générateur électrique du téléphérique. Éliminez tous les ennemis et fouillez la salle. Vous trou-

15

L'observation est cruciale !

verez 1 boîtier d'alarme, 2 trousses de secours, des munitions, des grenades, 1 casque lourd et surtout le levier pour restaurer l'alimentation du téléphérique. Dès que vous êtes prêt, actionnez le levier et courez pour remonter dans la salle principale. La cabine de téléphérique va arriver avec, à son bord, deux soldats. Placez-vous au-dessus du baraquement en bois, le plus à droite possible pour ne pas vous faire repérer **(16)**, puis ouvrez le feu quand la cabine de téléphérique s'arrêtera. Descendez de votre perchoir, montez dans la cabine et appuyez sur le boîtier pour sortir du château en direction de la station intermédiaire.

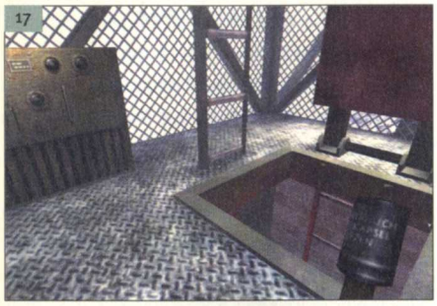
16

Opération embuscade.

LA STATION INTERMÉDIAIRE

Avant même d'arriver à la station intermédiaire, utilisez le Mauser pour éliminer un ou deux soldats et trois sur la plate-forme principale. Pour le moment, le courant a été coupé et vous êtes coin-

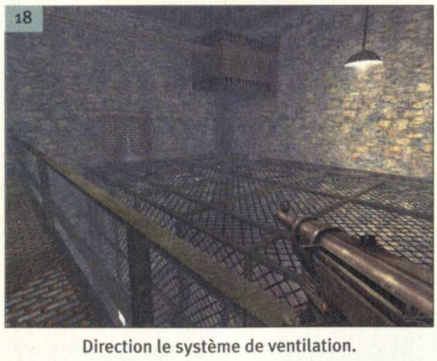
cé ! Utilisez l'échelle métallique pour monter au sommet de la station, puis descendez au cœur de la station grâce à la seconde échelle. Vous arriverez face à une trappe. Actionnez l'interrupteur sur le boîtier à proximité pour l'ouvrir, puis lancez une grenade **(17)** pour neutraliser le soldat en faction dans la salle du du coupe-circuit. Descendez, actionnez l'interrupteur puis retournez dans la cabine du téléphérique. Appuyez sur le boîtier de commandes, puis préparez le Mauser.


17

Grenade !!!

LA GARE DU TÉLÉPHÉRIQUE

Éliminez les deux soldats qui tenteront de vous abattre, restez dans la cabine et attendez qu'un soldat passe la porte en face : dommage pour lui... Dans l'armurerie en dessous du bureau, vous trouverez des trousses de secours, des munitions et des grenades. Sortez puis passez la porte face à la cabine pour entrer dans la salle de la machinerie. Éliminez les 2 soldats présents, prenez les 2 trousses de secours près des turbines, si vous en avez besoin, puis utilisez l'échelle pour monter sur la plate-forme. Passez dans le bureau pour récupérer le casque lourd puis retournez sur la plate-forme **(18)**. Sautez sur le grillage de la salle de la machinerie et détruisez la grille rouillée pour entrer dans un conduit de ventilation. Laissez-vous tomber pour atteindre le bout du conduit et cassez la grille qui vous empêche de sortir. Vous serez dans la salle d'attente de la gare du téléphérique et 3 soldats auront conscience de votre présence ! Neutralisez-les puis allez derrière le banc renversé au centre de la pièce. Retournez-vous et éliminez les quatre soldats qui tenteront de passer la porte en fer forgé. Une cinématique montrant Kessler commencera, puis vous aurez de nouveau la main pour fouiller la gare. Vous y trouverez des munitions, une paire de jumelles et un bock de bière.

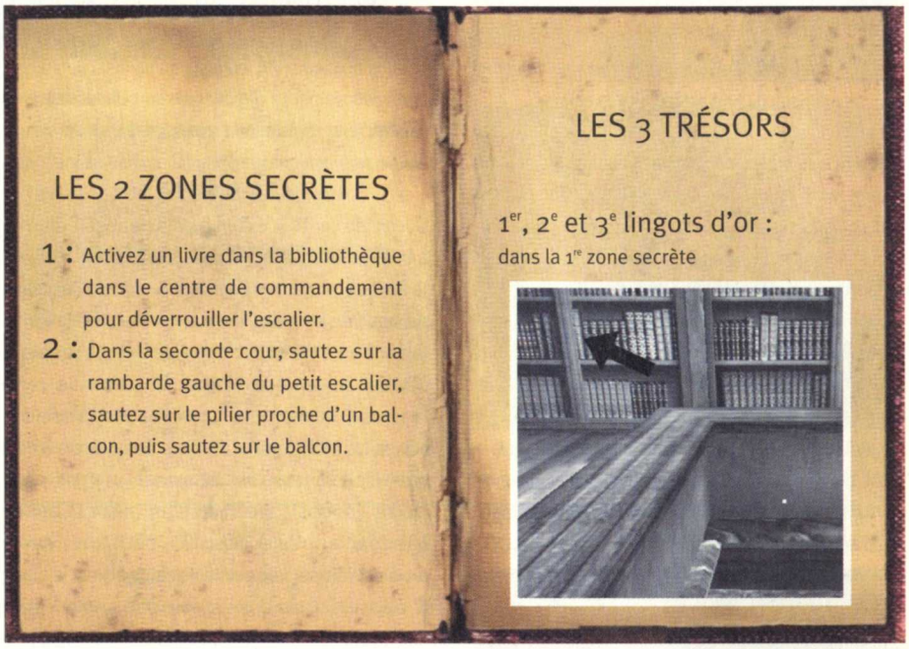

18

Direction le système de ventilation.

MISSION 2 :
UN NOIR SECRET
ÉPISODE 1 : LE VILLAGE

Objectif 1 : Entrer dans le village.

Objectif 2 : Localiser le site de fouilles de la Division Paranormale S.S.



LE CAFÉ

Dans la salle à manger de Kessler, vous pourrez prendre de nouvelles armes (ne vous gênez surtout pas !) : une lunette de snipe et une mitraillette Thompson avec ses munitions. Prenez le repas chaud puis suivez Kessler dans sa chambre. Il ouvrira un passage secret donnant accès à la cave du café. Au pied de l'escalier, un soldat passablement imbibé ne vous posera pas de problème si vous l'attaquez au couteau. Montez les deux escaliers pour atteindre le rez-de-chaussée du café. Jetez un œil à gauche puis approchez-vous silencieusement de l'officier près de la table lorsqu'il aura fini de discuter avec l'autre officier. Retournez-vous, éliminez le second officier et le soldat qui sera entré dans l'auberge, entre temps. Neutralisez le 3e officier **(01)** qui apparaîtra dans le couloir en hauteur, puis les 2 soldats qui tenteront d'entrer par la porte.

01

La curiosité est un vilain défaut...

Prenez le repas chaud dans la cuisine, si vous en avez besoin, puis sortez du café. Tournez à droite, puis ouvrez la première porte afin d'entrer dans la section des chambres du café. Montez les marches, allez tout au bout du couloir et ouvrez la dernière porte à gauche. Entrez, neutralisez l'officier puis utilisez la mitrailleuse afin de nettoyer la place du village. Si quelques soldats arrivent à entrer dans le café (bruit de porte qui grince), lâchez la mitrailleuse et placez-vous derrière la porte pour leur tendre une embuscade. Retournez dans le couloir, fouillez les chambres afin de récupérer des grenades et un repas chaud, puis sortez du café.

KARL VILLIGUT

Engagez-vous dans la ruelle à droite de l'entrée du téléphérique (Drahtseilbahn) pour atteindre une petite cour. Traversez-la, suivez la ruelle à droite puis avancez silencieusement à l'intersection suivante. Poignardez le soldat vous tournant le dos, puis regardez autour de vous. À gauche, vous apercevrez une sorte de clocher. Avancez doucement à gauche pour en trouver l'entrée, utilisez l'échelle pour monter, puis poignardez le sniper. Récupérez les munitions, descendez (toujours en silence), puis jetez un coup d'œil à gauche **(02)**. Deux soldats montent la garde à l'intersection : lancez une grenade et éliminez-les. Kart Villigut sortira alors de sa maison et vous invitera à y entrer. Suivez-le pour qu'il vous ouvre sa cache à munitions et récupérez la mitraillette Sten, le gilet pare-balles ainsi que les munitions.

La maison de Karl est à droite. Problème...

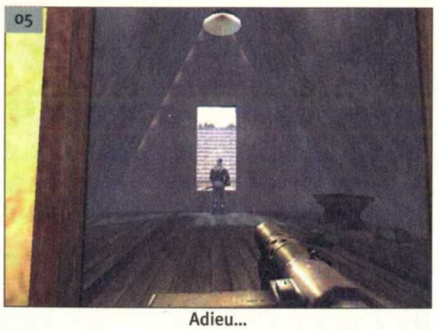
Sortez de la maison et, à l'intersection où se trouvaient les deux soldats, prenez en direction de l'escalier. Vous serez rapidement bloqué par une barrière : descendez dans la ruelle à gauche, puis retournez-vous pour apercevoir un collecteur d'eau passant sous une maison. Engagez-vous silencieusement car, au bout, vous pourrez tomber nez à nez avec un soldat patrouillant. Neutralisez-le avec la Sten puis entrez dans la maison en face. Ne brutalisez pas la jeune femme mais dérobez-lui le bock de bière ainsi que son repas chaud. Sortez de la maison, tournez à gauche et ouvrez la grille pour passer dans une autre section du village.

L'entrée du centre de commandement.

LE CENTRE DE COMMANDEMENT

À l'intersection, tournez à gauche et suivez la ruelle jusqu'à ce que vous entendiez des voix. Écoutez les deux soldats discuter **(03)** puis attendez qu'un officier appelle l'un d'eux. Éliminez discrètement le soldat restant, puis embusquez-vous pour attendre le retour du second. Neutralisez-le, pénétrez dans le centre de commandement et liquidez les deux officiers. Fouillez la pièce pour trouver un casque lourd, un silencieux et des munitions, puis fouillez la bibliothèque. Actionnez un livre sur la 3e étagère en partant du haut pour ouvrir l'accès menant à la cave **(04)**. C'est la 1re zone secrète. Vous y trouverez les 3 lingots d'or, consistant l'intégralité du trésor de ce niveau, et 2 trousses de secours.

Le passage secret.



Adieu...

LES SNIPERS

Sortez du centre de commandement et retournez à la dernière grille que vous avez ouvert. Utilisez le fusil de snipe et visez en direction de l'escalier. Au bout de la ruelle, vous apercevrez un sniper à la fenêtre (s'il n'y est pas, attendez un peu). Abattez-le puis partez en direction de cette fenêtre. Comme vous ne pourrez pas l'atteindre, suivez la ruelle pour arriver sur une place avec un arbre mort dans un coin. Retournez-vous pour apercevoir une sorte d'échelle étroite sur la droite. Montez, tournez à gauche, puis sautez sur le rebord en face. Longez le rebord, entrez dans la 1re pièce et utilisez le couloir au fond pour atteindre la 2e pièce. Neutralisez le second sniper **(05)**, prenez les 2 trousses de secours puis retournez sur le rebord. Faites le tour de la place pour atteindre une autre fenêtre ouverte. Traversez la chambre, ouvrez la porte puis entrez dans la pièce du 1er sniper. Prenez les munitions et la trousse de secours avant de sortir par la fenêtre et atteindre une intersection.

La fin du niveau, enfin !

LE CIMETIÈRE

Tournez à droite et avancez prudemment. Vous arriverez dans une cour pleine d'arbres. Neutralisez les 3 soldats montant la garde, puis faites le tour de la cour pour atteindre une grille bloquée par des caisses. Ouvrez la porte à droite pour entrer dans l'armurerie. Récupérez les munitions, les grenades et le casque lourd, puis revenez sur vos pas. Au niveau du petit escalier, sautez sur la rambarde à gauche, puis sur le pilier le plus proche d'un balcon. Sautez sur le balcon pour atteindre la seconde zone secrète et ramassez les trousses de secours. Descendez, remontez l'escalier, puis rendez-vous à la porte après une voûte. Pénétrez dans la maison investie par les militaires et écoutez la discussion entre les deux officiers. Montez ensuite à l'étage afin d'éliminer discrètement le soldat, puis lancez une grenade pour vous débarrasser des officiers. Sortez par la seconde issue pour arriver dans la rue donnant sur le cimetière.

Munissez-vous immédiatement du fusil de snipe et éliminez les 4 soldats protégeant le cimetière **(06)**. Approchez-vous de la crypte, contournez-la et récupérez les 2 dynamites posées dans la caisse ouverte. Retournez face à l'entrée de la crypte et détruisez la dalle pour y pénétrer. La fin du niveau prend effet lorsque vous tomberez dans le puits.

ÉPISODE 2 : LES CATACOMBES

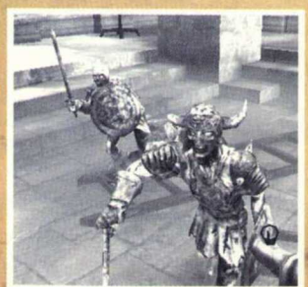
Objectif : Traquer les membres de la Division Paranormale dans les catacombes.

LA ZONE SECRÈTE

Poussez la pierre dans la salles des quatre cercueils intacts pour ouvrir le passage dans la salle à deux niveaux.

LE TRÉSOR

Casque d'or dans la zone secrète.



TECHNIQUES CONTRE LES GUERRIERS MORTS-VIVANTS

Avancez près d'eux pour qu'ils se relèvent, puis reculez en leur tirant de courtes rafales de mitraillette dans la tête. Une autre technique consiste à leur tirer dans les jambes lorsqu'ils sont accroupis, mais attention aux ricochets éventuels !

TECHNIQUES CONTRE LES ZOMBIES-LANCEURS DE SORTS

Deux techniques existent contre les zombies-lanceurs de sorts. En individuel, utilisez le fusil de snipe, c'est redoutable ! Lorsqu'ils sont en groupe, utilisez une mitraillette et tirez-leur dans la tête par courte rafale en esquivant les sorts, le plus possible.

PREMIÈRES RENCONTRES PARANORMALES...

Sortez de la pièce où vous commencez le niveau et descendez l'escalier pour arriver au-dessus de la salle où se sont retranchés les soldats allemands. Ces gardes d'élite sont tout bonnement terrifiés par ce qui leur arrive : une meute de morts-vivants les attaque ! Utilisez le fusil de snipe pour les aider à neutraliser les zombies-lanceurs de sorts (en pleine tête, c'est top efficace !), puis lancez une grenade pour vous débarrasser des soldats survivants. Descendez dans la salle, ramassez les munitions, les trousses de secours et les grenades, puis approchez-vous de la table. Lisez la note posée dessus puis sortez de la salle en empruntant le couloir. Deux guerriers morts-vivants sortiront des murs et vous attaqueront : reculez jusque dans la salle, s'il le faut **(07)** en visant calmement la tête pour les détruire. Lorsqu'ils seront accroupis, visez les jambes (attention aux ricochets !).

07

Pas contents, les morts-vivants !

LA SALLE DES PICS

Vous arriverez à la 1re intersection du niveau. À gauche, une grille vous empêche de passer, à droite la plaque semble (pour le moment) ne pas devoir bouger. Donc, partez en face. Descendez par les escaliers, éliminez les 2 zombies qui déchiqueteront le corps du pauvre soldat et suivez le couloir pour atteindre la salle des pics. Détruisez le mur du fond **(08)**, sautez au-dessus du pont cassé, puis entrez dans une crypte. Utilisez le levier à gauche, puis retournez-vous rapidement afin d'éliminer les 2 zombies qui sortiront du cercueil et du mur. Repassez au-dessus du pont, activez le levier qui sera maintenant accessible, puis laissez-vous tomber du pont cassé (y a plus de pics !). Deux zombies sortiront du mur de gauche : éliminez-les puis engagez-vous dans le couloir.

08

Attention de ne pas tomber...

Neutralisez le guerrier puis entrez dans la crypte où se trouve le corps d'un nazi. En vous avançant au centre de la pièce, 2 zombies sortiront des murs : reculez, esquivez les sorts qu'ils pourront lancer et abattez-les définitivement ! Ramassez les munitions et la trousse de secours près du corps mutilé avant de sortir en utilisant le levier à côté de la porte. Montez l'escalier en colimaçon pour revenir à la 1re intersection. La grille est maintenant ouverte : avancez dans la salle à deux niveaux...

LE JOURNAL DU PROFESSEUR ZEMPH

Le sol s'écroulera sous votre poids. Neutralisez les 2 zombies qui s'approcheront de vous, puis avancez. Approchez de la porte du fond pour qu'elle vole en éclats sous la poussée d'un guerrier ! Détruisez-le ainsi que celui qui sortira de l'un des murs à droite. Passez ce qui reste de la porte et entrez dans le couloir sombre. Stoppez-vous à l'angle, puis jetez un coup d'œil à gauche : 2 soldats se mettront en position de chaque côté de la prochaine salle. Lancez une grenade, chargez et éliminez-les. Rechargez car, lorsque vous allez pénétrer dans la salle de recherche, 2 zombies vont tomber du plafond ! Neutralisez-les, approchez-vous de la table de travail et récupérez le Journal du professeur Zemph **(09)**. Étudiez-le puis récupérez tout le matériel possible dans la salle (pensez à fouiller entre les sépultures à droite de la salle). Détruisez la dalle fêlée à gauche pour pénétrer dans une salle dont le plafond s'est écroulé. Éliminez le guerrier qui en est le gardien, puis montez sur les gravats pour atteindre la salle au-dessus.

09

Le journal de Zemph.

LA ZONE SECRÈTE

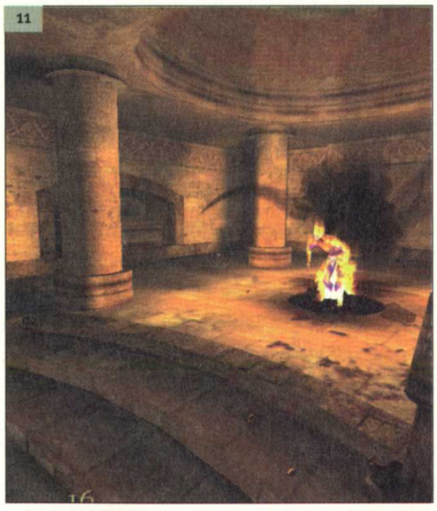
Sortez par le couloir, éliminez le zombie qui apparaîtra face à vous, puis tournez à gauche à l'intersection. Vous serez de retour dans la salle à deux niveaux : éliminez les 2 guerriers et le zombie qui apparaîtront, puis retournez à l'intersection. Tournez à gauche, montez les marches, puis abattez le zombie caché à droite ou à gauche en entrant dans la salle aux quatre cercueils intacts. récupérez les 2 trousses de secours près du corps du soldat, puis examinez le mur du fond. Au centre de celui-ci, vous trouverez une pierre à pousser. Retournez rapidement dans la salle aux deux niveaux, tournez à gauche quand vous serez à l'intérieur pour apercevoir qu'une dalle s'est ouverte **(10)**. Foncez à l'intérieur de la zone secrète et prenez le casque d'or. Utilisez le levier pour ouvrir de nouveau la dalle, puis sortez de la salle par l'issue à gauche.

10

La zone secrète.

LA SALLE DU ZOMBIE DE FEU

À l'intersection, prenez à droite, ramassez les munitions, puis suivez le couloir. Lorsque vous arriverez dans la salle du brasero, vous aurez juste le temps d'apercevoir les soldats allemands alors qu'une dalle se refermera derrière leur passage. Placez-vous derrière un pilier près du brasero, sélectionnez le fusil de snipe, puis décalez-vous. Vous verrez 3 zombies se diriger vers vous : éliminez-les puis sélectionnez la MP40. Le zombie de feu apparaîtra dans le brasero : lancez-lui une grenade avant qu'il ne se lève complètement **(11)**, puis fuyez au fond de la salle. Sélectionnez le fusil de snipe et empêchez-le d'approcher. Une fois détruit, retournez vers le brasero, retournez-vous et neutralisez le zombie qui sortira de sa cachette de l'autre côté de la salle. À l'intérieur, vous trouverez le levier qui ouvrira la dalle vous permettant de terminer ce niveau cauchemardesque...


11

Le zombie de feu est redoutable au corps à corps !

ÉPISODE 3 : CRYPTE

Objectif : Atteindre l'entrée de l'église de Wulfburg par les catacombes.

LES 2 ZONES SECRÈTES

1 : Cassez la grande croix en face de la gravure représentant une main pour détruire le sol.

2 : Actionnez le levier dans la partie supérieure de la salle aux trois épreuves. Cela ouvrira la porte de l'église et les deux panneaux qui encadrent la niche du levier. Suivez l'un des couloirs pour atteindre la zone.

LES 2 TRÉSORS

1 : Coffret dans la 2e zone secrète.

2 : Calice en argent sur l'autel de l'église

QUEL CAMP AIDER...

12

Prenez tout, lui n'en aura plus besoin !

13

Un carnage en perpective...

14

En la cassant, vous accédez à la 1re zone secrète.

LES TROIS ÉPREUVES

Le mur gravé à droite est maintenant relevé (grâce à la main gravée), vous permettant de passer dans un couloir sombre. Descendez les marches puis pénétrez dans une grande cave brumeuse. lorsque la porte se sera refermée derrière vous, 4 zombies sortiront de terre ! Restez calme, visez dans les têtes et essayez de toujours rester en mouvement. Lorsque les monstres seront détruits, placez-vous à côté de la seconde issue et attendez. Lorsque la porte s'ouvrira, jetez un œil pour apercevoir 2 soldats aux prises avec 2 guerriers morts-vivants. Laissez-les se battre, éliminez les vainqueurs, puis pénétrez dans la salle principale des trois épreuves. Le pilier **(15)** au centre de la salle s'abaissera chaque fois que vous réussirez un test.

15

La sortie est tout en haut...

Ce niveau commencera sur les chapeaux de roues ! Dès le départ, vous serez confronté à un sérieux dilemme : abattre le soldat allemand ou détruire le guerrier mort-vivant ? Laissez le destin choisir pour vous ! En effet, cachez-vous à gauche, attendez de connaître le vainqueur de cette lutte sans pitié (généralement c'est le monstre qui l'emporte), puis neutralisez-le. Avancez dans le couloir, arrêtez-vous à l'angle et jetez un coup d'œil à gauche. Un autre soldat aura affaire à un zombie. Laissez le zombie remporter la victoire et il attaquera un autre soldat dans le couloir suivant. Traversez la salle, récupérez les munitions et la trousse de secours près du corps **(12)**, puis engagez-vous dans le couloir afin de neutraliser le second soldat.

Vous serez à la 1re intersection : à droite, une grille, en face, un mur gravé impossible à ouvrir pour le moment et, à gauche, un escalier. Montez les marches, suivez le couloir et stoppez lorsque vous serez face aux restes d'un soldat. Ramassez le matériel, neutralisez le zombie qui sortira du mur de gauche, puis avancez un peu. Retournez-vous, éliminez le second zombie qui sortira d'un mur, puis allez au prochain angle du couloir. Munissez-vous du fusil de snipe, pointez-le au bout du couloir pour apercevoir un groupe de soldats. Ils seront attaqués par une meute de morts-vivants : snipez les monstres **(13)** pour leur donner un coup de main, puis éliminez les survivants, s'il en reste...

Traversez le pont et suivez le couloir pour atteindre une niche. En appuyant sur la plaque gravée d'une main, 3 zombies sortiront des cercueils répartis dans le couloir. Neutralisez-les puis approchez-vous de la grande croix **(14)** en face de la main. Positionnez-vous sur le côté puis cassez-la pour qu'elle détruise le sol en tombant. Laissez-vous tomber dans le trou et ainsi trouver la 1re zone secrète. Ramassez tout le matériel posé sur le sol, utilisez le levier derrière le cercueil pour ouvrir la grille, puis retournez à la 1re intersection.

Il y a un ordre précis à respecter pour ensuite atteindre la seconde zone secrète. Commencez par l'épreuve de la planche à rasoirs, attendez quelle commence à remonter pour vous glisser dessous et ainsi atteindre le levier. Activez-le puis attendez de nouveau que la planche remonte pour sortir de cette souricière. Passez maintenant à l'épreuve de rapidité. Faites attention en vous engageant dans le couloir menant à l'interrupteur car sous la brume se trouve une fosse remplie de pics acérés **(16)** ! Sautez au-dessus de la fosse, approchez-vous du levier de façon à l'actionner en étant le plus loin possible de lui, puis reculez sans vous retourner pour ne pas vous faire écraser par les murs (attention à la fosse quand même !). Passez à la dernière épreuve, celle des scies circulaires. Pour atteindre le levier, vous devez faire attention de ne pas marcher sur les plaques posées au sol. Une fois actionnées, vous mourez, coupé en deux ! Avancez prudemment, utilisez le levier, puis retournez tout aussi prudemment dans la salle principale.

ÉPISODE 4 : L'ÉGLISE DÉSACRALISÉE

Objectif 1 : Pénétrer dans l'église de Wulfburg.
Objectif 2 : Poursuivre Helga von Bulow dans la cathédrale en ruine.
Objectif 3 : Éliminer la garde rapprochée d'Helga von Bulow.

16

Redoutable lorsque l'on est trop pressé !

LA SECONDE ZONE SECRÈTE

Montez sur le pilier pour qu'il remonte tout doucement, puis un pont en bois vous permettra d'atteindre le chemin de ronde. En face, dans une niche, vous apercevrez le levier qui ouvrira la porte menant à l'église, mais aussi les deux plaques gravées de chaque côté de la niche **(17)**. Neutralisez les 2 zombies qui en sortiront puis suivez l'un des deux couloirs pour atteindre la 2e zone secrète. Prenez le coffret (1er trésor), puis retournez sur le chemin de ronde.

17

Une fois relevé, vous atteindrez la seconde zone secrète.

L'ÉGLISE SOUTERRAINE

Pénétrez dans l'église et approchez-vous de l'autel **(18)** pour prendre le Calice d'argent (2e trésor). Retournez-vous et éliminez les 2 guerriers morts-vivants qui sortiront du mur en face de vous. Faites attention aux bouches sur les murs car elles cracheront des jets de flammes ! Après le léger tremblement de terre, sautez dans la salle du dessous, ouvrez la seule porte active, puis engagez-vous dans le couloir.

18

Sympa l'autel !

LA ZONE SECRÈTE

Dans l'église, sautez de la passerelle en bois sur le rebord de droite.

LE TRÉSOR

Crâne en cristal dans la pièce de la zone secrète.

LES TROUPES D'ÉLITE DE VON BULOW

La Garde rapprochée d'Helga von Bulow est extrêmement qualifiée ! Ses membres sont très rapides : évitez le plus possible le corps à corps.

1re garde (sous-sols) : poignardée.
2e et 3e (sous-sols) : snipées.
4e, 5e et 6e (église) : embuscade
7e (église) : snipée.
8e (nef) : grenades.
9e (tour) : snipée.
10e, 11e, 12e et 13e (1er étage) : snipées.
14e, 15e et 16e (escalier et couloir) : surprises.
17e, 18e, 19e et 20e (hall d'église) : embuscade.

LES SOUS-SOLS

Sortez de votre trou, engagez-vous dans le couloir sur la gauche pour atteindre les sous-sols de l'église, puis prenez la trousse de secours à droite. Engagez-vous ensuite dans le tunnel creusé dans la roche à gauche, puis traversez la salle suivante. Positionnez-vous entre le mur et la sépulture puis attendez. Lorsque la Garde d'élite en donnera l'ordre, les 3 soldats viendront dans votre direction. Éliminez-les avec la Sten un à un lorsqu'ils passeront dans votre ligne de mire. Passez à côté des restes du soldat allemand, prenez les deux trousses de secours, puis ouvrez la porte. Éliminez la Garde d'élite **(19)** dans le couloir puis ouvrez brusquement (à coups de pied) la porte tout au bout. Neutralisez le soldat puis allez tout au bout de la salle. À droite du cercueil de la momie, vous trouverez une trousse de secours.

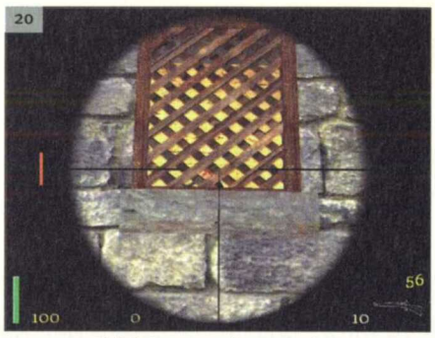
19

Évitez le corps à corps avec les Gardes d'élite, quoique...

Retournez au centre de la pièce en face des escaliers, prenez la trousse de secours sur les caisses, puis montez la première volée de marches. Lancez une grenade en direction du sommet de l'escalier, puis allez vous cacher derrières les caisses où se trouvait la dernière trousse. Munissez-vous du fusil de snipe et abattez les 2 Gardes d'élite qui tenteront de vous rejoindre. Vous trouverez 2 trousses de secours dans la salle au sommet de l'escalier, puis actionnez le levier à droite pour remonter la grille. Suivez le couloir, montez les différents escaliers pour atteindre une seconde grille et activez le levier pour l'ouvrir.

L'ÉGLISE

Ouvrez la porte à coups de pied pour entrer dans l'église, puis reculez aussitôt jusqu'au premier angle de l'escalier. Attendez que 3 Gardes d'élite tentent de passer la porte pour les neutraliser facilement, puis entrez de nouveau dans l'église. Arrêtez-vous au premier angle à droite et jetez un coup d'œil pour apercevoir un 4e Garde d'élite : snipez-le puis tournez à droite afin de récupérer les grenades, la Sten et la trousse de secours. Traversez l'église et pénétrez dans la nef par la droite. Approchez-vous de l'autel, neutralisez le Garde d'élite posté au pied de la tour, puis examinez la note de von Bulow posée sur l'autel. Entrez dans la tour, sortez-en tout de suite car un Garde d'élite s'amusera à vous lancer des grenades du haut de la tour ! Retournez à



Fini de jouer avec les grenades !

l'entrée de la nef, munissez-vous du fusil de snipe et tirez-lui dessus à travers le treillis en bois **(20)**.

Grimpez au sommet de la tour grâce l'échelle, prenez les trousses de secours posées sur la table, puis ouvrez la porte. Snipez le Garde d'élite qui ouvrira la porte en face, puis celui à gauche posté sur la passerelle en bois. Avancez, collez-vous au mur de gauche et attendez que la porte d'en face s'ouvre de nouveau. Éliminez le Garde d'élite et rendez-vous sur la passerelle en bois. Sautez sur le rebord en pierre à droite pour passer dans la zone secrète et allez ouvrir

Bien joué, Helga !

Le trésor du niveau.

la porte tout au bout pour trouver le Crâne de cristal **(21)**, des munitions, des grenades ainsi qu'une trousse de secours. Retournez sur la passerelle en bois, tournez à gauche et munissez-vous du fusil de snipe. Ouvrez la porte et abattez le Garde d'élite gardant le sommet de l'escalier en colimaçon.

Descendez l'escalier, neutralisez le Garde d'élite caché tout en bas, puis les deux Gardes d'élite gardant la grille. Actionnez le levier pour ouvrir la grille puis ouvrez la porte au bout du couloir. Dans la salle suivante, les quatre derniers Gardes d'élite se seront retranchés derrière les caisses. Montez doucement les quelques marches en vous collant contre le mur gauche, puis attendez qu'ils passent dans votre ligne de mire. Surtout ne les ratez pas car ils (elles) savent tirer ! Récupérez les munitions et le casque lourd posées sur une caisse, puis allez au fond de la salle. Détruisez la planche bloquant la porte puis ouvrez-la pour terminer ce niveau. Si vous avez laissé des trousses de secours dans le niveau, allez les chercher avant d'affronter Helga...

ÉPISODE 4bis : L'ÉGLISE DÉSACRALISÉE

Objectif 1 : Éliminer Helga von Bulow.

Objectif 2 : Récupérer la Dague du Gardien pour analyse.

Avancez dans le couloir pour que le sol se dérobe sous votre poids et ainsi tomber dans une cave. Vous y trouverez des munitions, des trousses de secours ainsi que des grenades. Sortez, tournez à droite et passez le mur cassé pour entrer dans les ruines de la cathédrale. Tournez à droite, avancez puis tournez encore à droite pour apercevoir le monstre derrière une grille. Videz-lui un chargeur de mitraillette en pleine tête **(22)**, puis retournez derrière le mur cassé pour éliminer les 4 zombies qui tenteront de vous atteindre.

Le monstre semble être possédé par des fantômes ! Il tentera de vous écraser pendant que les fantômes voltigeant autour de lui absorberont votre énergie... Passez légèrement le mur cassé, attendez qu'il s'approche, puis visez la tête. Reculez pour ne pas être touché par le monstre ou ses fantômes, puis recommencez jusqu'à ce qu'il tombe en morceaux. Vous pouvez aussi utiliser des grenades pour le toucher : c'est moins précis mais plus efficace ! Si vous avez conservé les 2 dynamites, vous pourrez aussi les utiliser (de toute façon, ils seront perdus à la fin du niveau). Après la mort du monstre, de nouveaux zombies apparaîtront : détruisez-les puis rendez-vous à la chapelle où se trouvent les corps du professeur Zemph et d'Helga ainsi que la Dague du Gardien. Pénétrez-y pour terminer cette mission de fou !

MISSION 3 :
LES ARMES DE LA REVANCHE

ÉPISODE 1 : EN PLEINE FORÊT

Objectif 1 : Infiltrer le magasin de la base.
Objectif 2 : Vous cacher dans le camion de ravitaillement de la base.
Objectif 3 : Ne déclencher aucune alarme.
Objectif 4 : Retrouvez le fusil M1S "Snooper".

LA ZONE SECRÈTE

Entrepôt de la base, en y accédant grâce au câble électrique puis à la bouche d'aération.

LE TRÉSOR

Casque en or dans la zone secrète, en faisant exploser les bombonnes de gaz.

LES BOÎTIERS D'ALARME

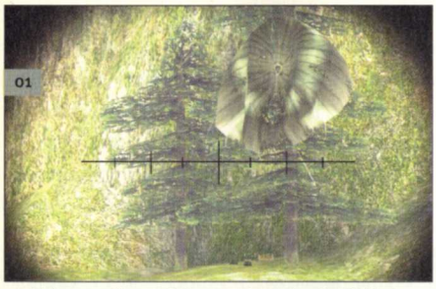
Vous raterez la mission si l'alerte est donnée. Voici les emplacements où sont situés les boîtiers d'alarme.

1er boîtier : au sommet du mirador entre le pont et le tunnel.

2e boîtier : dans la guérite à côté du pont.

3e boîtier : près de la mitrailleuse dans le camp après le tunnel.

4e boîtier : dans le bureau au-dessus de l'entrée de la base.



Votre premier container contenant votre Colt 45.

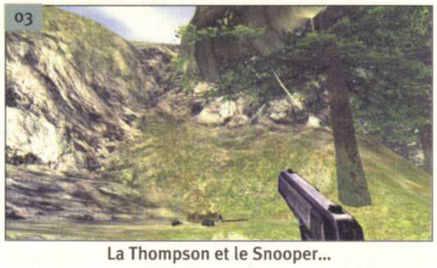
LE PREMIER CONTAINER

Avancez droit devant vous et suivez le chemin pour, finalement, apercevoir l'avant-poste allemand. Observez le soldat patrouillant autour de la maison et profitez de ce qu'il est à gauche pour partir à droite et atteindre l'arrière de la maison. Montez à l'étage grâce au treillis en bois et éliminez à la Sten le soldat près de la table. Attendez que le soldat qui patrouille revienne pour l'éliminer, puis occupez-vous du soldat gardant le lac qui grimpera à l'échelle. Ramassez toutes les MP40 puis observez le lac grâce aux jumelles **(01)**. Vous apercevrez le parachute de votre premier container accroché dans un arbre. Traversez le lac afin de récupérer les trousses de secours, le Colt ainsi que les munitions avant de revenir à l'avant-poste.

Engagez-vous dans le chemin à droite et traversez la forêt pour apercevoir une seconde maison sur la droite. Attendez que le garde passe devant la maison et discute avec le soldat à l'intérieur pour vous faufiler derrière la maison, puis foncez le long de la falaise en direction d'un tunnel. Traversez la route au niveau du tunnel et suivez le chemin au milieu des arbres pour atteindre une rivière. Continuez à longer la falaise pour arriver aux pieds d'un mirador. Montez au sommet, neutralisez silencieusement le soldat s'y trouvant, puis observez les 2 soldats gardant le pont enjambant la rivière **(02)**. Le premier est statique et vous tourne le dos, le second patrouille et vous devez attendre qu'il traverse le pont pour bouger. Descendez du mirador et engagez-vous dans le tunnel à droite. Sur la droite, vous trouverez une porte éclairée par une lumière rouge. Entrez discrètement, allez au bout du couloir, puis utilisez l'échelle pour sortir à l'air libre.

Le pont à gauche, le tunnel à droite.

LE SECOND CONTAINER



La Thompson et le Snooper...

Tournez-vous à droite et engagez-vous sur le chemin passant entre les rochers. Juste avant que le chemin ne descende, vous apercevrez un avant-poste allemand au milieu des arbres. Utilisez les jumelles pour observez un soldat et un officier qui discutent, puis descendez silencieusement le chemin afin de suivre l'officier. Neutralisez-le discrètement puis continuez jusqu'au bout de la forêt afin de trouver votre second container **(03)** contenant le Snooper ! Retournez à l'avant-poste allemand, neutralisez sans faire de bruit le soldat en charge de la mitrailleuse, puis le soldat dans le mirador. Descendez, récupérez le casque lourd à côté de la mitrailleuse et "arrosez" les deux soldats à l'entrée du tunnel avec cette dernière.

LA BASE

Observez l'entrée de la base grâce aux jumelles : lorsque l'officier dans le bureau se retournera vers l'intérieur de la base, foncez en longeant la falaise à gauche et placez-vous derrière un arbre de façon à observer l'officier. Dès qu'il retournera à la fenêtre pour regarder en direction de l'avant-poste, foncez et collez-vous au mur d'enceinte. Neutralisez le garde à l'entrée de la base, entrez puis montez jusqu'au bureau de l'officier grâce à l'échelle à gauche. Éliminez-le, descendez puis traversez la cour en direction de la seconde porte. Entrez dans le baraquement à droite pour abattre l'officier, puis retournez dans la cour. Repérez les 3 générateurs électriques et passez derrière pour atteindre le quai de chargement où se trouve le camion. Neutralisez le soldat en faction puis sortez de la base. Tournez à droite puis longez le mur d'enceinte pour atteindre une fenêtre ouverte. Pénétrez silencieusement dans le baraquement, ramassez le Fusil de snipe puis neutralisez l'officier dans la pièce de droite. Lisez la note accrochée au mur, sortez du baraquement par la seconde fenêtre et munissez-vous du fusil de snipe.

Le château d'eau et le câble électrique.

En vous cachant derrière les caisses, vous pourrez sniper le soldat au sommet du château d'eau **(04)**. Montez sur les caisses puis sautez sur le câble électrique reliant le baraquement et l'entrepôt. Une fois sur le toit, sautez dans la bouche d'aération pour entrer dans la zone secrète. Ramassez les munitions et le casque lourd, puis intéressez-vous aux bombonnes près des caisses. Faites-les sauter afin de récupérer le trésor du niveau **(05)**. Sortez de l'entrepôt par la porte, puis retournez au quai de chargement pour entrer par l'arrière du camion...

ÉPISODE 2 : LA BASE DE LANCEMENT

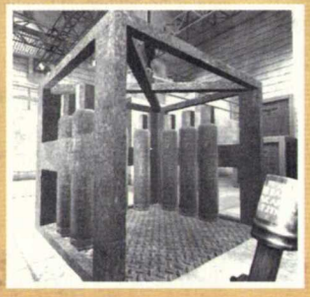
Objectif 1 : Trouver la salle de contrôle.
Objectif 2 : Empêcher le lancement du V2.
Objectif 3 : Repérer la sortie et continuer vers les bâtiments annexes.

LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle de commandement après avoir détruit le missile V2.

LE TRÉSOR

1er et 2e lingots d'or dans la zone secrète.

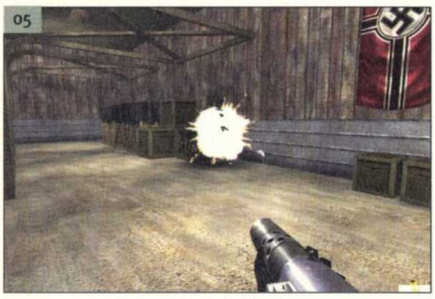


LES DIFFÉRENTES MÉTHODES D'INFILTRATION

il existe différents moyens pour accéder au bout de la voie ferrée avec plus au moins de discrétion. Celle proposée ci-dessous vous permet d'obtenir tous les objets, mais est plutôt sanglante ! Si vous désirez une solution moins brutale, montez discrètement sur la palette que la grue déposera sur le petit train, qui vous emmènera jusqu'au bout de la ligne de chemin de fer ! En théorie cela fonctionne, en pratique c'est assez difficile car vous devez toujours être dissimulé derrière les bombonnes de gaz...

L'INFILTRATION

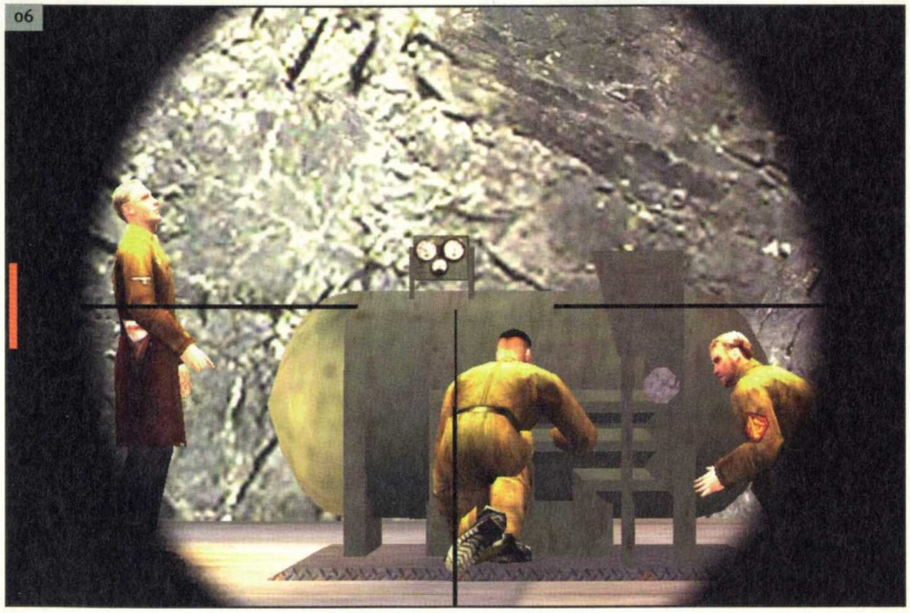
Il ne va pas falloir traîner dans cette mission car vous êtes limité en temps. En effet, il faut stopper


05

Surprise !

le lancement du V2 et vous n'avez que quelques minutes. Descendez du camion, neutralisez le mécanicien qui apparaîtra à droite puis avancez. Éliminez le soldat dans le couloir des salles de commandement en face, puis celui patrouillant sur la plate-forme au-dessus de votre tête. Abattez l'opérateur de la grue avant qu'il n'enclenche l'alarme, puis engagez-vous dans le couloir derrière lui. Ouvrez la porte à droite pour entrer dans une chambrée, neutralisez les 2 gardes en train de discuter et fouillez la pièce. Vous trouverez un gilet pare-balles ainsi que des trousses de secours accrochées aux murs. Pendant votre fouille, 2 soldats seront passés dans le couloir en direction de l'entrepôt : retournez-y pour les neutraliser, puis allez au bout du couloir pour trouver un ascenseur. Utilisez le levier pour descendre au niveau inférieur.

Engagez-vous dans le couloir pour entrer dans la salle du petit train. Éliminez le soldat et l'opérateur posté devant sa console, puis suivez la ligne de chemin de fer. Vous déboucherez dans une grotte gardée par 2 soldats : neutralisez-les puis continuez à suivre la voie ferrée. Après le long tunnel serpentant dans les entrailles de la montagne, vous arriverez au bout de la ligne. Abattez l'opérateur puis cachez-vous derrière les caisses à gauche pour attendre 2 soldats qui arriveront par l'ascenseur à droite. Une fois débarrassé des gêneurs, utilisez l'ascenseur pour atteindre le niveau supérieur. Tirez sur la cuve **(06)** autour de laquelle s'activent 3 scientifiques pour la faire exploser. Prenez la trousse de secours à gauche, puis empruntez l'échelle à droite pour atteindre le dernier niveau de la base.


06

Boum, quand votre cuve fait boum...

LA DESTRUCTION DU V2

Neutralisez le soldat en faction devant la porte, pénétrez dans la 1re salle de contrôle et éliminez les 3 scientifiques. Ouvrez l'autre porte, commencez à arroser l'intérieur de la 2e salle de contrôle, puis entrez pour éliminer les survivants. En face de vous, vous apercevrez le V2 et, sur la gauche, la console générale **(07)**. Appuyez sur le bouton rouge pour activer l'autodestruction du missile et profitez du spectacle.

07

Autodestruction activée !

LA FUITE

Tout le reste de la base est maintenant au courant de votre présence ! En observant par la vitre blindée, vous apercevrez des soldats qui se mettent en position... Descendez dans la salle de la cuve et jetez un coup d'œil dans la salle de lancement par la double porte à droite. Éliminez les 3 soldats près de vous, puis snipez le 4e soldat resté de l'autre

Bel angle de tir.

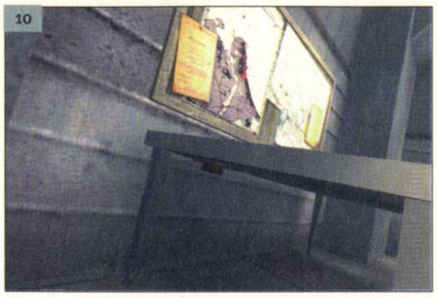
côté de la salle. Traversez la salle, engagez-vous dans le couloir puis, à l'approche du virage à droite, collez-vous à droite pour tendre une embuscade aux 3 soldats qui arriveront en courant. Poursuivez dans le couloir jusqu'au virage suivant et collez-vous contre la paroi de gauche pour attendre un autre soldat. Munissez-vous du fusil de snipe, décalez-vous à droite et abattez le soldat de l'autre côté de la passerelle. Avancez jusqu'à la passerelle et regardez en bas à droite : une seconde passerelle sera visible **(08)** et vous pourrez sniper les renforts facilement. Passez la 1re passerelle, suivez le couloir, descendez les escaliers, puis engagez-vous dans le couloir suivant pour atteindre la seconde passerelle.

Attendez-vous à un soldat fou furieux à l'angle du couloir suivant : neutralisez-le puis ouvrez la grille à droite pour entrer dans l'armurerie. Cachez-vous derrière les caisses, laissez passer un nouveau groupe de soldats et ne bougez surtout pas lorsque l'un d'entre eux regardera dans l'armurerie ! Prenez le gilet pare-balles, les grenades, la MP40 ainsi que les trousses de secours, puis retournez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous tomberez sur un soldat donnant un ordre de destruction : éliminez-le ainsi que son collègue de l'autre côté de la passerelle. Munissez-vous d'une mitraillette, traversez la passerelle **(09)** et abattez le soldat qui arrivera brusquement de la droite ! Surtout, ne restez pas sur la passerelle car elle va tomber dans le gouffre quelques secondes après votre passage...

LA ZONE SECRÈTE

Au bout du couloir, vous arriverez dans la 1re salle de commandement. Neutralisez le soldat à gauche

Plutôt dangereuse, cette passerelle...



Pas facile à trouver ce bouton !

puis intéressez-vous aux cartes accrochées aux murs. Derrière l'une d'elles, vous trouverez un coffre-fort. À droite de celui-ci, vous verrez une table contre un mur. En vous accroupissant, vous trouverez à gauche le bouton ouvrant le coffre-fort **(10)** ! Prenez les 2 lingots d'or dans la zone secrète, puis ouvrez la porte de l'autre côté de la salle pour retourner dans l'entrepôt. Avancez dans le petit couloir, neutralisez le soldat qui sortira de la 2e salle de commandement par la porte à gauche, puis occupez-vous des trois soldats de l'entrepôt. Les deux premiers se trouvent au pied de l'escalier à droite, le troisième est caché derrière des caisses à gauche. Une fois éliminés, ouvrez la porte de la 2e salle de commandement, entrez et abattez le soldat situé dans l'escalier. Montez les marches, neutralisez les deux soldats gardant la porte à gauche, puis passez sur les passerelles de l'entrepôt. Tournez à droite et suivez la passerelle jusqu'au bout pour apercevoir un conduit d'aération obstrué par une grille. Détruisez la grille et entrez dans le conduit pour finir cet épisode.

ÉPISODE 3 : LE RADAR

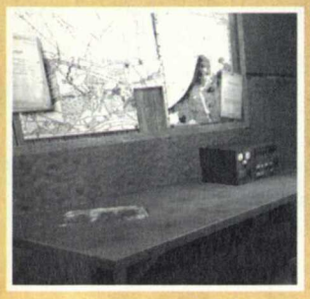
Objectif 1 : Repérer et détruire le radar MVX-mk1.
Objectif 2 : Atteindre le hangar des Prototypes X.

LA ZONE SECRÈTE

Dans la salle de réparation, détruisez la grille au sol et suivez le conduit d'aération.

LES 2 TRÉSORS

1er et 2e lingots d'or dans la salle radio.



L'EXTÉRIEUR DE LA BASE

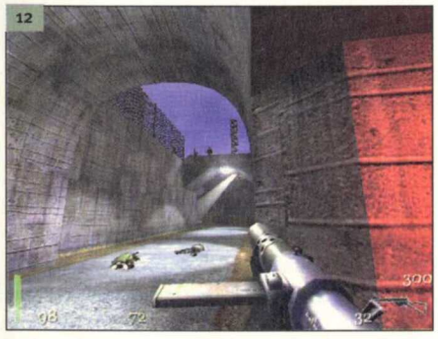
Avancez dans le conduit d'aération, détruisez la grille au bout, puis neutralisez le garde qui apparaîtra à gauche. Munissez-vous du fusil de snipe, abattez le soldat qui traversera le pont, puis descendez de votre perchoir. Traversez le pont à droite

11

Le principe est simple : tirez sur tout ce qui bouge !

en longeant le côté droit, puis neutralisez les 2 soldats qui sortiront du blockhaus à gauche et de la maison en bois à droite. Snipez le garde au bout du chemin près de la mitrailleuse, puis entrez dans la maison en bois afin de récupérer les 2 trousses de secours. Sortez et pénétrez dans le blockhaus à droite. Ouvrez la porte à droite, éliminez le soldat en embuscade, puis utilisez l'échelle à droite afin d'atteindre la salle de la mitrailleuse. Utilisez-la pour neutraliser la section de 8 soldats qui apparaîtront dans le tunnel à gauche **(11)**, puis ouvrez la porte à gauche pour retourner dehors. Un 9e soldat muni d'un panzerfaust pourra sortir du tunnel : éliminez-le rapidement sinon gare aux dégâts !

Descendez par l'escalier, entrez dans le tunnel puis snipez les 2 soldats sur le pont menant au radar **(12)**. Continuez à avancer, snipez le garde à

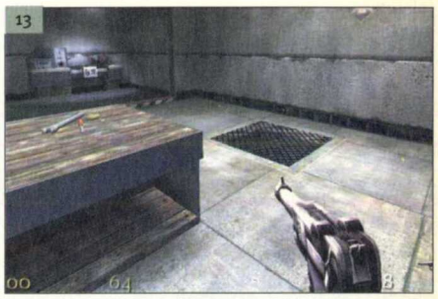

12

L'accès au radar est très surveillé.

côté d'une mitrailleuse protégée par des sacs de sable, puis le soldat qui sortira de la maison en bois à gauche. Pénétrez-y puis passez dans la chambrée pour prendre les 2 trousses de secours. Cassez la fenêtre du fond, sortez et utilisez la mitrailleuse pour réduire au silence les soldats postés entre l'entrepôt et la chambrée à gauche. Lorsque vous avancerez vers la chambrée pour récupérer le matériel s'y trouvant, les 2 soldats gardant l'accès du tunnel suivant se manifesteront. Neutralisez-les, entrez dans le tunnel et snipez les 2 gardes protégeant l'accès de la base. Montez les escaliers à droite puis ouvrez la porte à droite.

L'INTÉRIEUR DE LA BASE

Vous commencerez l'exploration de la base par la salle d'entretien. Il n'y a rien à récupérer mais vous trouverez un passage secret : détruisez la grille au sol à droite de l'établi **(13)**, puis engagez-vous dans le conduit d'aération afin d'atteindre la zone secrète. Récupérez le matériel dans la 1re salle (casque lourd, gilet pare-balles, lunette de sniper, muni-

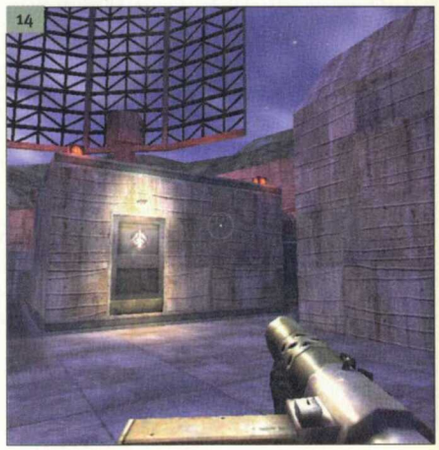

13

L'accès à la zone secrète...

tions et panzerfaust), puis neutralisez le garde dans le couloir. Entrez dans la seconde salle de l'armurerie, prenez les 3 dynamites puis retournez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouverez un escalier : montez les marches et lancez une grenade. Descendez les marches, retournez dans le couloir, puis attendez que 3 soldats vous attaquent. Éliminez-les, montez les marches puis engagez-vous dans un nouveau couloir.

Ouvrez la porte de gauche pour pénétrer dans le réfectoire et mangez les plats chauds si vous en avez besoin. Retournez dans le couloir, ouvrez la porte en face pour arriver sur une terrasse. Neutralisez le soldat gardant l'accès de la salle radio, puis entrez dans la salle. Prenez les 2 lingots d'or posés sur les tables, sortez, traversez la terrasse et ouvrez la porte en face. Éliminez le soldat en embuscade puis ouvrez l'autre porte de la terrasse pour retourner dans le couloir. Ouvrez la porte au bout du couloir à droite, traversez le pont puis tournez-vous à gauche pour apercevoir le radar **(14)**. Ouvrez la porte, lancez une dynamite à l'intérieur, puis sauvez-vous car l'explosion va être assez importante !

La porte à droite du radar s'ouvrira alors et 2 soldats en sortiront. Tuez-les puis entrez dans la dernière partie de la base. Traversez les deux salles, sautez dans le puits, puis neutralisez les deux soldats qui vous attendront. Au sol, vous trouverez une trappe : ouvrez-la puis utilisez le robinet pour créer une explosion (ça sert à rien, mais ça fait toujours plaisir !), et passez la porte à droite. Ouvrez ensuite la porte au fond de la salle du ventilateur pour accéder à l'épisode suivant.


14

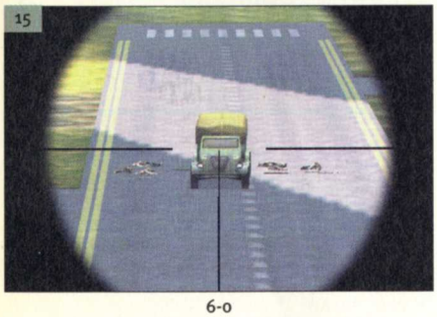
Le radar MVX-mk1... votre objectif.

ÉPISODE 4 : ATTAQUE DE LA BASE AÉRIENNE

Objectif 1 : Atteindre le hangar du Kobra.
Objectif 2 : Préparer le Kobra au décollage.
Objectif 3 : Vous emparer du Kobra et voler jusqu'à la base du BOS à Malte.

LA PISTE D'ENVOL

Avancez au bout du conduit et munissez-vous du fusil de snipe. Vous allez devoir neutraliser 3 sentinelles pour avancer tranquillement : le soldat sur la tour à droite, l'officier qui s'approchera du soldat abattu et le garde patrouillant le long du mur en face de vous. Sortez du conduit, placez-vous à gauche de l'arbre de gauche et reprenez le fusil de snipe. Éliminez le soldat patrouillant au pied de la tour de contrôle, puis celui devant le hangar n°1. Un camion apparaîtra sur la piste d'envol : snipez



6-0

les 6 soldats **(15)** qui en sortiront ainsi que le garde qui sortira du hangar n°1 !
Avancez jusqu'à la tour de contrôle (où se trouvait l'officier) et détruisez la grille pour pénétrer dans l'armurerie. Prenez les munitions, ouvrez la porte et tournez-vous à gauche pour éliminer le garde. Prenez les trousses de secours dans la pièce, puis ouvrez la porte. Pénétrez dans l'entrepôt, éliminez les 4 gardes puis ramassez les munitions posées sur les étagères. Sortez par la seconde porte puis foncez en direction du hangar n°1. Entrez et sortez aussitôt car 4 soldats apparaîtront du tunnel où est apparu le camion. Snipez-les puis récupérez le matériel dans la caisse cassée à l'intérieur du hangar n°1. Sortez, dirigez-vous vers le hangar n°2, entrez, neutralisez rapidement les 2 gardes puis sortez. Décalez-vous vers la droite et regardez en

Vous n'avez pas été assez discret, messieurs...

direction du camion-citerne de l'autre côté de la piste : 3 soldats arriveront discrètement **(16)** pour se cacher derrière les caisses ! Neutralisez-les avant qu'ils ne les atteignent, puis retournez dans le hangar n°2 pour prendre les trousses de secours accrochées au mur (si vous en avez besoin).

L'ACCÈS AU HANGAR DU KOBRA

Ramassez les armes sur le tarmac, puis partez en direction du camion-citerne pour apercevoir une tour au bout du chemin. Longez le mur de gauche, montez discrètement le long de l'échelle puis éliminez le soldat surveillant l'accès. Manœuvrez le levier pour déclencher l'ouverture de la grande porte, puis descendez au pied de la tour. Munissez-vous du fusil de snipe car 3 soldats arriveront dans votre direction de la piste d'envol. Neutralisez-les et abattez les 2 soldats près du camion-citerne de l'autre côté de la grande porte. Foncez vous cacher derrière les caisses à côté du camion-citerne et jetez un coup d'œil à gauche pour apercevoir un 3e soldat. Neutralisez-le avant qu'il n'utilise son panzerfaust (vous êtes à côté du camion-citerne !), puis avancez prudemment. Sur la structure métal-

Le sniper se cache quelque part...

lique au-dessus du hangar du Kobra **(17)** se trouve un sniper. il est d'une précision redoutable ! Neutralisez-le grâce au fusil de snipe, puis approchez-vous du hangar. Si vous avez beaucoup de chance, il sera même tombé tout seul !

L'ASSAUT DES PARACHUTISTES

Lancez une grenade par la porte entrouverte pour débusquer le soldat derrière les caisses. Éliminez celui caché derrière le camion puis snipez le 3e soldat installé dans les escaliers. Montez à l'étage, ouvrez la porte au bout, puis montez par l'escalier menant aux salles de commande. Tournez à droite puis encore à droite pour apercevoir une porte. Ouvrez-la, entrez dans le sas et ouvrez l'autre porte pour arriver sur la structure métallique. Vous apercevrez des parachutistes S.S. ! Foncez au bout de la structure, mettez en joue le parachutiste qui va se poser près de vous, puis abattez-le **(18)** avant qu'il ne touche la structure. Récupérez son FG62 puis mettez-vous en position derrière le dernier pilier de la structure pour surveiller la porte. Patientez que les 5 der-

Abattu avant même de toucher le sol !

niers parachutistes viennent à vous et abattez-les un à un.

LES PRÉPARATIFS DU LANCEMENT

Montez au sommet de la structure métallique afin de trouver une porte. Ouvrez-la, traversez le couloir puis pénétrez dans le local de dérivation manuelle de la porte de la Tour de lancement. Neutralisez le scientifique caché derrière les caisses, prenez les trousses de secours accrochées au mur, puis lisez les deux notes relatives au lancement du Kobra. Actionnez le volant d'ouverture des portes puis retournez sur la structure métallique. Descendez tout en bas, traversez le sas, puis ouvrez la 1re porte à droite. Un mécanicien vous donnera des informations sur l'ouverture des portes (trop tard...). Prenez les trousses de secours puis actionnez le levier de gauche (symbole jaune) afin de mettre en position le Kobra. Retournez dans le couloir, tournez à droite puis enfoncez la porte au fond. Éliminez les deux scientifiques, prenez la trousse de soins, puis approchez-vous du tableau de contrôle. Actionnez le levier pour commencer le remplissage du Kobra **(19)**, puis placez-vous en embuscade près de la porte. Trois soldats et un scientifique seront en effet envoyés pour savoir ce qu'il se passe : neutralisez-les puis allez à l'intersection. La porte blindée sera maintenant ouverte, vous permettant d'accéder à la salle de contrôle principale. Éliminez tous les scientifiques qui se mettront sur votre chemin, puis approchez-vous du Kobra. Si tous les voyants sont au vert sur le panneau de contrôle, vous pourrez appuyer sur le bouton rouge juste en dessous pour accéder au Kobra. Montez-y pour terminer votre mission !

Le remplissage du Kobra commence...

Suite au prochain numéro.

TRICHE TRASH

ENVOYEZ VOS ASTUCES

(clemonnier@loisir.net)

CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92 /98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ANACHRONOX

Cheat Codes

Avec un éditeur de textes tel que le Bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier **"Default.cfg"** qui se trouve sur votre disque dur dans le dossier où vous avez installé le jeu. Vous verrez qu'il s'agit d'un simple fichier texte contenant des lignes de configuration. Cherchez **"set debug 0"** et mettez **"1"** à la place du **"0"**. Vous obtiendrez alors **"set debug 1"**. Fermez ce fichier et sauvegardez sans rien toucher d'autre. Chargez le jeu et, pendant une partie, il vous sera possible de faire apparaître la console de commandes. Pour cela, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**.

invoke 1:86 - Active la possibilité d'entrer les autres codes.
battlewin - Permet de passer les batailles.
noclip - Active ou désactive le clipping (possibilité de traverser les murs et objets).
timescale x - Permet de modifier la vitesse du jeu. Le **"x"** doit être remplacé par un nombre de votre choix en sachant que **"1"** est la vitesse normale.

AQUANOX

Cheat Mode

Ajoutez le paramètre de commandes **"redrum - stendek"** au lancement du jeu. Pour cela, il vous faut créer un raccourci vers le programme, puis ajouter le paramètre de commandes après le nom du fichier exécutable. Ensuite, pendant une partie, il sera possible d'utiliser les touches suivantes :

"F7" - Active ou désactive l'invincibilité.
"F8" - Active ou désactive l'invisibilité.
"F10" - Vous permet de gagner la partie en cours automatiquement.
"F11" - Vous permet de gagner la partie en cours même si vous devriez perdre.
"F12" - Vous fait perdre la partie en cours.

CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2

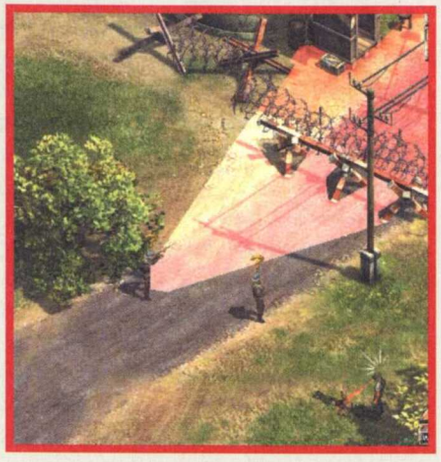
Cheat Codes

Sur le menu principal du jeu, tapez l'un des codes suivants :
PHANTOM - Permet d'accéder à toutes les voitures.
TREASURE - Permet d'accéder à tous les circuits.

COMMANDOS 2 : MEN OF COURAGE

Cheat Mode

Pendant une partie, sélectionnez l'un de vos soldats puis tapez **"GONZOANDJON"** avec les touches du clavier. Vous ne verrez absolument rien apparaître à l'écran. Mais si vous l'avez fait correctement, vous pourrez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :



"CTRL" et **"V"** - Active ou désactive l'invisibilité.
"CTRL" et **"I"** - Active ou désactive l'invincibilité.
"SHIFT" et **"X"** - Téléporte le soldat sélectionné à l'endroit où se trouve le curseur.
"CTRL", **"SHIFT"** et **"N"** - Permet de remporter la victoire dans la mission en cours.

COMMANDOS 2 : MEN OF COURAGE

Codes

VOICI LES CODES EN MODE "NORMAL" :
La nuit des loups - XHGDR
Das Boot : Les tueurs silencieux - WKUC4
La Mort Blanche - YSM51
Destination Birmanie - B7D8F
Le Pont de la rivière Kwaï - 3GHSL
Les canons de Savo - AZLM1
Le Géant de Haïphong - JAHSG
Il faut sauver le soldat Smith - UN63A
La Forteresse de Colditz - VAZ2P
Paris brûle-t-il ? - 9TT5W

VOICI LES CODES EN MODE "DIFFICILE" :
La nuit des loups - PLKUM
Das Boot : Les tueurs silencieux - JE5SH
La Mort Blanche - DFY3B
Destination Birmanie - K9D3H
Le Pont de la rivière Kwaï - NMWQ9
Les canons de Savo - 16G3L
Le Géant de Haïphong - WL3CZ
Il faut sauver le soldat Smith - LPQ6T
La Forteresse de Colditz - SRCM8
Paris brûle-t-il ? - PAEN8

VOICI LES CODES EN MODE "RÉALISTE" :
La nuit des loups - PVTSL
Das Boot : Les tueurs silencieux - SKDJF
La Mort Blanche - 3DYNG

Destination Birmanie - 9BG3S
Le Pont de la rivière Kwaï - KJWJK
Les canons de Savo - E2J7H
Le Géant de Haïphong - ZX78Y
Il faut sauver le soldat Smith - TRIB4
La Forteresse de Colditz - TRD78
Paris brûle-t-il ? - 1LPQD

COSSACKS :

THE ART OF WAR

Cheat Codes

Appuyez sur la touche **"Entrée"** pendant une partie. Cela aura pour effet d'afficher la zone de saisie permettant d'envoyer un message en mode Multijoueur. À partir de là, il n'y a plus qu'à taper l'un des codes suivants :

supervizor - Active ou désactive le brouillard de guerre (possibilité de voir l'intégralité de la carte et les positions ennemies).
money - Ajoute des ressources.
www - Active ou désactive le brouillard de guerre (possibilité de voir l'intégralité de la carte et les positions ennemies).

MAIS VOUS POUVEZ AUSSI ESSAYER LES CODES QUI SUIVENT :

izmena	**multitvar**	**Gods**
AI	**resources**	**shield**

EMPIRE EARTH

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** et une boîte de dialogue fera son apparition. Grâce à celle-ci, il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :

my name is methos - Donne toutes les ressources et permet de voir toute la carte.
boston food sucks - Ajoute 1 000 unités de nourriture.
atm - Ajoute 1 000 unités d'or.
you said wood - Ajoute 1 000 unités de bois.
rock&roll - Ajoute 1 000 unités de pierre.
creatine - Ajoute 1 000 unités de fer.
all you base are belong to us - Ajoute 1 000 unités de toutes les ressources.
the quotable patella - Améliore toutes les unités.
i have the power - Augmente la puissance.
asus drivers - Permet de voir toute la carte.
somebody set up us the bomb - Permet de remporter la victoire.
ahhhcool - Vous fait perdre la partie.
display cheat - Affiche tous les codes.
the big dig - Retire toutes vos ressources.
boston rent - Retire tout votre or.
uh, smoke? - Retire tout votre bois.
headshot - Retire un élément de la carte.
brainstorm - Permet de construire plus rapidement.
columbus - Permet de voir les poissons et animaux.

Attention, les codes ne fonctionnent pas dans le mode **"Campagne"**. Pour les utiliser, il faut jouer en mode **"Carte aléatoire"**.

EVIL TWIN :

CYPRIEN'S CHRONICLES

Cheat Codes

Sur le menu principal, vous aurez noté une option **"Cheat Codes"**. Elle vous mène à un écran où l'on peut voir six options mais, lorsque vous en sélectionnez une, on vous demande d'entrer un code. Pour chacun d'eux, il s'agit d'appuyer dans le bon ordre sur cinq touches. À chaque fois, vous entendrez un petit effet sonore pour vous indiquer que vous avez appuyé sur l'une des touches (pas forcément la bonne). En fonction des options, voici l'ordre dans lequel il faut appuyer sur les touches pour toutes les activer.

Vies infinies : **"Sauter" - "Action" - "Vue subjective" - "Sauter" - "Tirer"**
Viseur : **"Tirer" - "Tirer" - "Sauter" - "Vue subjective" - "Action"**
Snipe : **"Action" - "Tirer" - "Sauter" - "Vue subjective" - "Tirer"**

Méga : **"Tirer" - "Vue subjective" - "Vue subjective" - "Action" - "Sauter"**
Tirs rapides : **"Action" - "Vue subjective" - "Sauter" - "Vue subjective" - "Tirer"**
Rebonds : **"Tirer" - "Action" - "Tirer" - "Vue subjective" - "Sauter"**

EVOLVA (WHITE LABEL)

Modification base de registres

En modifiant la base de registres de Windows, on peut ajouter quelques commandes qui ont des répercussions fort intéressantes sur le jeu...
Tout d'abord, il faut ouvrir la base de registres. Pour cela, vous devez utiliser le programme **"Regedit.exe"** qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur ce programme pour le lancer. Ensuite, double-cliquez sur **"HKEY_LOCAL_MACHINE"**, **"Software"**, **"Computer Artworks"**, **"Evolva"** et finalement **"1.0"**. Nous sommes arrivés à l'endroit où il faut ajouter les commandes. Cliquez sur **"Edition"** dans le menu et choisissez **"Nouveau"** et **"Valeur chaîne"**. À la place de **"Nouvelle valeur #?"**, mettez l'une des commandes suivantes en respectant les majuscules et minuscules :

Debug - Active le mode Debug.
InfiniteHealth - Permet d'être en vie infinie.
NumLevelsCompleted - Permet de choisir le niveau de départ lorsque l'on commence une nouvelle partie.
BloodSquirtType - Couleur du sang.

VOUS POUVEZ LE FAIRE POUR LES QUATRE.
Une fois que vous avez entré une nouvelle chaîne, double-cliquez dessus pour lui assigner une valeur. Pour **"Debug"** et **"InfiniteHealth"**, il faut mettre **"1"** pour l'activer ou **"0"** pour le désactiver. Par exemple, si vous voulez être en vie infinie, il faut mettre **"1"** pour **"InfiniteHealth"**.
Pour **"BloodSquirtType"**, si vous mettez **"0"**, le sang sera rouge alors que si vous mettez **"1"**, il sera vert !
Pour **"NumLevelsCompleted"**, il faut mettre un nombre entre **"0"** et **"11"**. **"0"** étant le premier niveau du jeu alors que **"11"** est le douzième. À vous de choisir dans quel niveau vous voulez commencer à jouer lorsque vous démarrez une nouvelle partie.

Une fois que vous avez démarré une partie et si vous avez activé le mode "Debug", vous pouvez

utiliser les touches suivantes :

"F7" - Vue à la première personne.
"F8" - Mode Fil de fer ou mode Normal.
"F9" - Active ou désactive l'affichage de graphiques.

EVOLVA (WHITE LABEL)

Capture d'écran

Il est possible de faire des captures d'écran du jeu très facilement. Pendant la partie, il n'y a qu'à appuyer sur la touche **"Impr Ecran"** pour qu'une image au format BMP soit sauvegardée dans le répertoire **"ScreenShots"** qui se trouve dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Au moment où vous appuyez sur la touche pour faire la capture d'écran, un message s'affiche à l'écran pour vous indiquer que l'opération s'est bien déroulée...

GHOST RECON

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "Entr" qui se trouve sur le pavé numérique. La console de commandes du jeu devrait alors apparaître et il vous sera possible d'utiliser les codes que nous vous donnons ci-après...

superman - Active l'invincibilité.
teamsuperman - Active l'invincibilité pour toute l'équipe.
shadow - Active le fait d'être invisible.
teamshadow - Active le fait d'être invisible pour toute l'équipe.
ammo - Active les munitions infinies.
refill - Remet le maximum d'objets dans votre inventaire.
autowin - Permet de remporter la victoire dans la mission en cours sans que les objectifs soient atteints.
cisco - Permet de remporter la victoire dans la mission en cours en atteignant les objectifs.
chickenrun - Active le fait que les grenades se transforment en poulets.
run - Augmente votre vitesse.
mark - Sauvegarde les coordonnées de l'emplacement où vous vous trouvez, ce qui vous permet par la suite de vous téléporter.
teleport - Permet de se téléporter à l'endroit où vous avez tapé le code **"mark"**.
boom - Secoue l'écran.
god - Tue le soldat que vous dirigez de manière assez extrême.
quit - Permet de quitter directement le jeu.

Le code permettant de se téléporter peut paraître étrange. En fait, le mieux est de l'utiliser de la façon suivante. Au début de votre mission, tapez le code **"mark"**. Ensuite, faites votre mission normalement. Une fois que vous aurez réussi, il faudra normalement retourner à votre point de départ. Plutôt que de refaire tout le trajet, tapez simplement **"teleport"**.

HARRY POTTER À L'ECOLE DES SORCIERS

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants avec le clavier. Vous ne verrez absolument rien s'afficher à l'écran. Seul le résultat final vous indiquera que le code a été entré correctement.

harrydebugmodeon - Affiche des informations à l'écran mais surtout affiche de nouvelles options sur le menu principal.
harrygetsfullhealth - Redonne à Harry le maximum de points de vie.
harrynormaljump - Fait faire à Harry un très grand saut.
harrysuperjump - Fait faire à Harry un énorme saut.

Une fois que vous avez tapé le code **"harrydebugmodeon"**, il vous sera alors possible de choisir de vous rendre au niveau que vous voulez. Pour cela, il faudra quitter la partie en cours pour rejoindre le menu principal. Là, vous verrez dans le coin inférieur gauche de nouvelles options dont **"Level Select"**. En cliquant dessus, vous accéderez à la liste de tous les niveaux.

KILLER TANK

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

AECHEATS - Active le Cheat Mode.
AEDQD - Invincibilité.
AEHEALTH - Donne de l'énergie vitale.
AEFA - Donne des armes et des munitions.
AECLIP - Désactive le Clipping (possibilité de traverser les murs et objets).

KOHAN : AHRIMAN'S GIFT

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"** et il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants :

demons - Permet de remporter la victoire dans le scénario en cours.
scene 24 - Permet de voir toute la carte.
pyrite - Plus de problème avec l'or.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent : goons, rentakohan

MESSIAH (WHITE LABEL)

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Echap"**. Vous aurez alors un petit menu qui fera son apparition. C'est là que cela devient gênant. Il faut alors taper en rythme l'un des codes suivants. En rythme mais pas trop lentement... De plus, il ne faut hésiter sinon cela ne fonctionne pas. Si un code est entré correctement, vous retournez directement au jeu et un petit message s'affiche en haut de l'écran. J'oubliais de préciser que les codes sont à taper en QWERTY. C'est pourquoi notre liste contient souvent deux codes. Pour nous, petits Français, il faut utiliser le second code lorsqu'il y en a deux. J'ai laissé la version QWERTY car il est plus simple de penser à écrire un code comme **"ICANTSEE"** plutot que **"ICQNTSEE"** simplement puisqu'il a une signification. Néanmoins, il faudra au moment de le taper se souvenir des touches qui sont différentes entre les claviers AZERTY et QWERTY.

UCANTKILLME ou UCQNTKILL?E - Affiche **"Mode Divin"** et vous rend invulnérable (apparemment, cela ne fonctionne que pour Bob).

FLESHNBLOOD - Désactive l'invulnérabilité.
BRAINDEAD ou BRQINDEQD - Désactive l'intelligence artificielle du jeu (les ennemis ne bougent plus).
EINSTEIN - Active l'intelligence artificielle du jeu.
ICANTSEE ou ICQNTSEE - Les ennemis ne vous voient plus.
ICANSEEU ou ICQNSEEU - Les ennemis peuvent vous voir de nouveau.
FREEZECAM ou FREEWECQ? - Vous êtes bloqué et la caméra tourne autour de vous.
THAWCAM ou THQZCQ? - Vous débloque et remet la caméra en mode Normal.
TOOHARDFORME ou TOOHQRDFOR?E - Met fin à la partie et vous permet de voir la fin du jeu.
CHARWIREON ou CHQRZIREON - Affiche les objets en 3D fil de fer.
CHARWIREOF ou CHQRZIREOFF - Affiche les objets en 3D normale.
WORLDWIREON ou ZORLDZIREON - Affiche les décors en 3D fil de fer.
WORLDWIREOFF ou ZORLDZIREOFF - Affiche les décors en 3D normale.
ONPOLYCOUNT - Affiche des compteurs sur l'écran.
OFFPOLYCOUNT - Désactive l'affichage des compteurs.
GAMESPOT ou GQ?ESPOT - Fait apparaître des munitions.
VOODOOEXTREME ou VOODOOEXTRE?E - Fait apparaître un bazooka.
SOFTWAREBUYS ou SOFTZQREBUYS - Fait apparaître des grenades.
WELDME ou ZELD?E - Fait apparaître un Welding Torch.
BUZZBUZZ ou BUWWBUWW - Fait apparaître une Buzzsaw.
BOOMSTICK ou BOO?STICK - Fait apparaître un Pumpgun.
RAPIDFIRE ou RQPIDFIRE - Fait apparaitre une Machinegun.
SLICENDICE - Fait apparaître un Maimer.
LIGHTMEUP ou LIGHT?EUP - Fait apparaitre un Flamethrower.
COOLOFF - Fait apparaitre un Pak Gun.
BIGBANG ou BIGBQNG - Fait apparaître un bazooka.
COOLFX - Fait apparaître un Maser.
STICKAROUND ou STICKQROUND - Fait apparaître un Harpoon Gun.
ILLBEBACK ou ILLBEBQCK - Fait apparaître des munitions.
GETSOME ou GETSO?E - Fait apparaître des Grenades.
LCOP - Fait apparaître un petit flic.
MCOP ou ?COP - Fait apparaître un flic moyen.
HCOP - Fait apparaitre un gros flic.
RCOP - Fait apparaîire un flic anti-émeute.
GUNCMNDR ou GUNC?DR - Fait apparaître un commandant d'armes.
INCHARGE ou INCHQRGE - Fait apparaître Domina.
MYNIGHTMARE ou ?YNIGHT?QRE - Fait apparaître un Behemoth blindé.
CANTSEEMYFACE ou CQNTSEE?YFQCE - Fait apparaître un Welder.
WORKINMAN ou ZORKIN?QN - Fait apparaître un ouvrier.
EGGHEAD ou EGGHEQD - Fait apparaître un ingénieur.
GLOWSTICK ou GLOZSTICK - Fait apparaître un ouvrier nucléaire.
HEYDOC - Fait apparaître un toubib.
SMELLYGUY ou S?ELLYGUY - Fait apparaître un Chot 1.
NOHYGIENE - Fait apparaître un Chot 2.
IDONTDANCE ou IDONTDQNCE - Fait apparaître un Chot 3.
SCUMBUCKET ou SCU?BUCKET - Fait apparaître un Chot 4.
CHOTLING - Fait apparaître un Chot Dwarf.
SMELLYSTEROIDS ou S?ELLYSTEROIDS - Fait apparaître un Behemoth Chot.
FUNGIRL - Fait apparaître un Layaa.
WORKIT ou ZORKIT - Fait apparaître un Prost 1.
MANSDREAM ou ?QNSDREQ? - Fait apparaître un Prost 2.
SPECIALGUY ou SPECIQLGUY - Fait apparaître Hung.
AVERAGEJOE ou QVERQGEJOE - Fait apparaître un Male Dweller 1.
AVERAGEJACK ou QVERQGEJQCK - Fait apparaître un Male Dweller 2.
AVERAGEJOHN ou QVERQGEJOHN - Fait apparaître un Male Dweller 3.
JANEPLAIN ou JQNEPLQIN - Fait apparaître une Female Dweller 1.
JILLPLAIN ou JILLPLQIN - Fait apparaître une Female Dweller 2.
FEMFATALE ou FE?FQTQLE - Fait apparaître une Subgirl 1.

GAGNEZ UN LECTEUR DVD* + 10 FILMS

Photo non contractuelle

DONT

Jouez sur le

3615 CINELIVE

et aussi les dernières nouveautés à gagner**

au 08 92 68 84 48

3615 - 92 68 : 2,21 F/mn (0,34 €) - Cyber Press Publishing

*DVD uniquement sur le 3615
**DVD ou VHS au choix des gagnants
Photos non contractuelles
Concours organisé du 1er au 31 janvier 2002

NASTYONE ou NQSTYONE - Fait apparaître une Surbgirl 2.
VARMINT ou VQR?INT - Fait apparaître un rat.
BESTFRIEND - Fait apparaître un Scientist.
BRINGMEADRINK ou BRING?EQDRINK - Fait apparaître une serveuse.
BUSTAMOVE ou BUSTQ?OVE - Fait apparaître une Dancer 1.
CUTARUG ou CUTQRUG - Fait apparaître une Dancer 2.
MIXALOT ou ?IXQLOT - Fait apparaître un DJ.
TOPHAT ou TOPHQT - Fait apparaître Pimp Daddy.
ONSTEROIDS - Fait apparaître Behemoth.
ADDEDFIREPOWER ou QDDEDFIREPOZER - Fait apparaître un Offensive Bot.
KEEPMECOMPANY ou KEEP?ECO?PQNY - Fait apparaître un Companion Bot.
LETMEIN ou LET?EIN - Fait apparaître un videur.

MYTH 3

Cheat Mode

Pendant une partie, il vous est possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :
"CTRL", "ALT" et "+" - Vous permet de remporter la victoire dans le niveau en cours.
"CTRL", "ALT" et "-" - Vous fait perdre dans le niveau en cours.
Il est à noter que les touches **"+"** et **"-"** à utiliser sont celles du pavé numérique de votre clavier.

NEW YORK RACE

Cheat Codes

Au moment de donner votre nom, à la place, entrez l'un de ceux qui suivent :
SHALEA - Active l'énergie infinie.
BIGWOLF - Permet d'accéder à toutes les voitures en mode Débutant.

OELITA - Permet d'accéder à toutes les voitures en mode Pro.
POOLWOOL - Permet d'accéder à toutes les voitures en mode Expert.
YXINYEDO - Permet d'accéder à tous les circuits et mode de difficulté.
Attention, il faut que vous ayez accès au mode de difficulté indiqué pour que vous puissiez choisir la voiture de votre choix.

OPERATION FLASHPOINT

Toutes les missions

Sur le menu principal du jeu, appuyez sur la touche **"SHIFT"** de gauche et gardez-la enfoncée. Tout en gardant cette touche enfoncée, appuyez sur la touche **"-"** du pavé numérique. Attendez une seconde puis relâchez les deux touches. Ensuite, tapez **"cq ?pqign"** au clavier et vous devriez alors accéder à toutes les missions du jeu. En fait, le code à saisir est en QWERTY, nos claviers sont en AZERTY. La véritable signification du code est **"campaign"** mais puisque la disposition des touches est différente, il faut taper un code ne voulant rien dire !

OPERATION FLASHPOINT

Fin de mission

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"SHIFT"** de gauche et gardez-la enfoncée. Tout en gardant cette touche enfoncée, appuyez sur la touche "-" du pavé numérique. Attendez une seconde puis relâchez les deux touches. Ensuite, tapez **"end ?ission"** au clavier et vous devriez terminer la mission de manière victorieuse. En fait, le code à taper est en QWERTY, nos claviers sont en AZERTY. La véritable signification du code est **"endmission"** mais puisque la disposition des touches est différente, il faut taper un code ne voulant rien dire !

RED FACTION

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Une zone de saisie fera son apparition et il vous sera possible d'utiliser les codes suivants :
vivalahelvig - Active l'invincibilité.
bighugmug - Donne toutes les armes et munitions.
heehoo - Permet de voler.
camera1 - Change le mode de vue de la caméra.
camera2 - Change le mode de vue de la caméra.
camera3 - Change le mode de vue de la caméra.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Cheat Codes

Avant toute chose, il faut créer un raccourci vers le programme du jeu. Pour cela, ouvrez le dossier où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'intérieur, se trouve un fichier **"Wolfsp.exe"**. Cliquez avec le bouton droit dessus et sélectionnez **"Créer un raccourci"** sur le menu qui apparaît. Une nouvelle icône apparaît. Cliquez dessus et sur le menu choisissez **"Propriétés"**. Dans la partie à droite de **"Cible :"**, vous pouvez voir le chemin complet ainsi que le nom du fichier suivi d'un guillemet. Après le guillemet, tapez un espace et écrivez **"+set sv_cheats 1"**. N'oubliez pas qu'il faut un espace entre le guillemet final et le texte que vous allez ajouter ! Cliquez sur **"OK"** puis double-cliquez sur le raccourci que vous venez de créer pour lancer le jeu.
Pendant une partie, il vous sera alors possible d'appuyer sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. La console de commandes fera son apparition et vous pourrez entrer les codes qui suivent :
/god - Active ou désactive l'invincibilité.
/notarget - Active ou désactive le fait que les ennemis puissent vous voir.
/noclip - Active ou désactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs et les objets).
/give all - Donne toutes les armes et munitions.
/give armor - Redonne le maximum en points d'armure.
/give health - Redonne le maximum en points de vie.
/give stamina - Redonne le maximum en points d'énergie.
/nofatigue - Active ou désactive l'énergie infinie.
/kill - Vous tue instantanément (ce qui n'a pas un grand intérêt !).

RIVAL REALMS (WHITE LABEL)

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "Entrée" comme si vous vouliez écrire un message. Tapez l'un des codes suivants puis appuyez de nouveau sur la touche "Entrée" pour la valider. Vous devriez alors voir le message "Tricheur activé !" s'afficher.
TOUT MONTRER - Active le fait de voir toute la carte.
TOUT CACHER - Désactive le fait de voir toute la carte.
DONNE-MOI DE L'OR - Donne 1 000 or.
DONNE-MOI DU BOIS - Donne 500 bois.
DONNE-MOI DE LA NOURRITURE - Donne 100 nourriture.
TRANSFORME-MOI EN STAR - Augmente l'expérience de l'unité sélectionnée.
NOM: x - Donne le nom **"x"** à l'unité sélectionnée. Par exemple, **"NOM: Arioch"** donnera le nom **"Arioch"** a une unité.
RENDS-MOI INVINCIBLE - Active l'invincibilité.
RENDS-MOI VULNE'RABLE - Désactive l'invincibilité.
RENDS-MOI VICTORIEUX - Permet de remporter la victoire.
NIVEAU x - Permet d'aller directement au niveau

"x" de la campagne où vous êtes. Par exemple, pour aller au sixième niveau, tapez **"NIVEAU 15"**.
OPTIMISE-MOI - Améliore la construction ou l'unité sélectionnée.
GUE'RIS-MOI - Redonne tous les points de vie à la construction ou à l'unité sélectionnée.

S.W.I.N.E.

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"SHIFT"** et **"Entrée"**. Cela aura pour effet de faire apparaître la console de commandes du jeu. Il sera alors possible d'entrer les codes suivants :
smarten - Augmente le niveau de l'unité sélectionnée.
mo money - Ajoute 1 000 crédits.
quicker than death - Permet de tuer les ennemis en un seul tir.
blitzkrieg - Permet de passer au niveau suivant.
instant delivery - Permet d'obtenir plus rapidement de nouvelles unités.
show fps - Affiche le nombre d'images par seconde.

TOMB RAIDER : GOLDEN MASK

Passer le niveau en cours

Avant toute chose, il faut allumer une torche car si vous oubliez de le faire, Lara explosera. Ensuite, faites un pas en avant, tout en maintenant la touche **"SHIFT"** enfoncée. Puis faites un pas en arrière toujours en gardant la touche **"SHIFT"** enfoncée. Faites trois tours complets sur vous-même puis faites un saut en avant et vous passerez directement au niveau suivant.

TOMB RAIDER : GOLDEN MASK

Toutes les armes et munitions

Avant toute chose, il faut allumer une torche car si vous oubliez de le faire, Lara explosera. Ensuite, faites un pas en avant, tout en maintenant la touche **"SHIFT"** enfoncée. Puis faites un pas en arrière toujours en gardant la touche **"SHIFT"** enfoncée. Faites trois tours complets sur vous-même puis faites un saut en arrière et vous obtiendrez toutes les armes et munitions.

TROPICO

Cheat Codes

Appuyez sur la touche **"CTRL"** et, tout en la gardant enfoncée, tapez l'un des codes qui suivent. Ensuite, relâchez la touche **"CTRL"** pour que l'effet soit pris en compte.
pesos - Donne 20 000 dollars.
contento - Augmente la joie de vivre des habitants.
rapido - Active le fait que les constructions soient plus rapides.

TZAR : BURDEN OF THE CROWN (COLLECTION ADVANTAGE)

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Entrée"**. Tapez le code **"HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP"** en minuscules et appuyez de nouveau sur **"Entrée"**. Vous aurez alors activé la possibilité d'entrer d'autres codes. Vous pourrez donc appuyer de nouveau sur **"Entrée"** pour saisir les autres codes qui suivent en les tapant en minuscules :

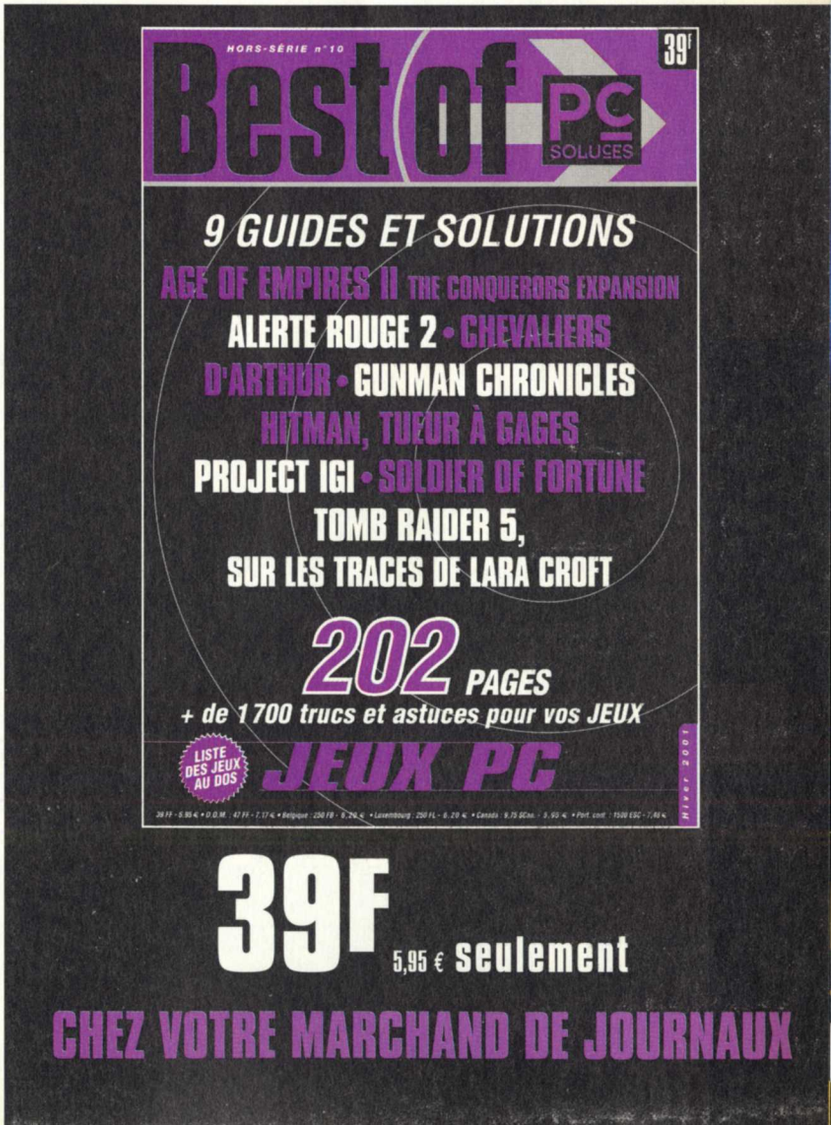
HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP - Affiche plusieurs fois **"Triches Activées!"** et surtout vous donne la possibilité d'entrer les autres codes.
HMGOD - Donne l'invulnérabilité à l'unité sélectionnée.
HMNEXT - Permet de passer au niveau suivant.
HMREVEAL - Découvre toute la carte.
HMNOFOG - Désactive le brouillard de guerre.
HMPETLEVA - Ajoute 50 000 unités pour chacune des ressources.
HMDVALEVA - Ajoute 10 000 unités pour chacune des ressources.
HMTIMER - Active ou désactive l'affichage du compteur de temps.
HMBUILDOZER - Construction rapide.
HMUSURP - Vous fait perdre le contrôle du bâtiment principal.
HMNOTECH - Permet de construire tous les bâtiments et unités.
HMNOPOP - Augmente de 1 000 votre limite de population.
HMRESIGN - Vous fait perdre la partie en cours.
HMKINGDOM x - L'unité sélectionnée passe dans le camp du joueur **"x"**. Le **"x"** doit être remplacé par le numéro d'un joueur (entre **"1"** et **"9"**).
HMMAP - Affiche le nom et le chemin de la carte.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
HMDEBUGPATH HMSPY HMHUNT

ULTIMATE RIDE

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez les codes qui suivent pour vous permettre d'accéder à de nouveaux objets et structures.

Damsel	Nursewacko	Ferdinand	aqua
Cottage	Cheese	Dentist	Fireitup
Whiner	Orb	Gofish	Naugahyde
Princess	Grub	sphere	Thrill



Découvrez le PC de A à Z...

... pour ne plus être nul !

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

APRÈS LE RACCOURCI CLAVIER, LE RACCOURCI CINÉ.

FILMS • SÉANCES • BILLETS • BOX-OFFICES • STARS ET CÉLÉBRITÉS • RÉACTIONS DES SPECTATEURS • FORUMS • BANDES-ANNONCES • SHOPPING • JEUX...

ALLOCINE.COM

LE PLUS COURT CHEMIN ENTRE LE CINEMA ET VOUS.

40302010 | ALLOCINE MAG | PALM | WAP | ALLOCINE-VISION.COM | ALLOCINE TV

Le meilleur du net

GUIDE WEB

GUIDE WEB

DÉCEMBRE 2001-29F-4,42 €-BELGIQUE 190 FB-SUISSE 8,5 FS-CANADA 7,75 $

NOUVELLE ÉDITION

29 F
4,42 €
seulement

Chez votre marchand de journaux